ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

KULT

DÖDEN ÄR BARA BÖRJAN



BOK 3.

SANNINGEN

S A N N I N G E N

SCAN & PDF: Jonas

Alla får vi likartade små föraningar om den mörka sidan. Och i takt med att vi åldras inser vi — vissa tidigare än andra — att skräcken är en ständigt närvarande del av livet; den smyger ljudlöst bland oss och stinger med plötslig fränhet, chockar oss med sin obarmhärtiga brutalitet. Vi är ett släkte styrt av rädsla. Rädslan är sporren som driver oss att överleva, att lyckas eller att nå vårt yttersta. I regel orsakas våra handlingar av rädsla för vad som kan hända om vi inte utför dem. Men eftersom fruktan är så outhärdlig och skräcken så överväldigande, maskerar vi dem i fåfänga försök att bevara vår mentala hälsa. Vi reducerar dem till bakgrundsbrus och söker ignorera dem i väntan på att de skall försvinna, eller stänger ute dem från vår egen värld. En del knyter dem till religioner eller mytologier, och förlänar dem en gudomlig mening där det i själva verket inte finns någon. En del fångar dem i filmens eller seriernas värld, där de kan hånas likt vilda djur bakom galler. Men ingen törs axla sanningens tunga börda — skräcken besitter våra hjärtan och det är vi själva som släpper lös den.

—JAMIE DELANO



DET VAR EN FANTASTISK UPPTÄCKT INOM PERCEPTIONSFORSKNINGEN. ULTRALJUDET INOM VISSA FREKVENSOMRÅDEN PÅVERKADE FÖRSÖKSPERSONERNAS SYNINTRYCK. DERAS FÄRGSEENDE FÖRÄNDRADES. DE UPPFATTADE NYA FORMER. NÅGRA TYCKTES VISUALISERA EN FJÄRDE DIMENSION I RUMMET! DET VAR SENSATIONELLT. JAG HADE PRECIS KONTAKTAT REDAKTÖREN PÅ MEDICAL SCIENCE FÖR EN ARTIKEL NÄR DE SVARTKLÄDDA MÄNNEN DÖK UPP PÅ KONTORET. DE KOM SENT EN KVÄLL NÄR JAG SATT ENSAM KVAR. TRE MÄN I MÖRKA KOSTYMER, TILL DET YTTRE HELT MÄNSKLIGA. MEN NÅGONTING FICK MIG ATT DARRANDE SITTA KVAR BAKOM SKRIVBORDET MEDAN DE LÅSTE DÖRREN, FÄLLDE PERSIENNERNA OCH SKRUVADE UPP RADION PÅ HÖGSTA VOLYM.

EN DROG FRAM EN STÅLTRÅD OCH VIRADE

DEN FALSKA VÄRLDEN

DEN LÅNGSAMT, HÅRT RUNT MIG TILLS JAG VAR FASTNAGLAD VID STOLEN. TRÅDEN SKAR IN I KÖTTET, STRIMLADE SKJORTAN OCH DRÄNKTE TRASORNA I BLOD. JAG KÄNDE KNAPPT SMÄRTAN. HÄNDER AV STÅL GREP TAG I MIN NACKE OCH DUNKADE MITT ANSIKTE TILL EN BLODIG MASSA MOT BORDSSKIVAN. DE FÖRSTÖRDE DATORN, REV UT PAPPER UR DOKUMENTSKÅPEN OCH BÖRJADE BRÄNNA DEM. RUMMET FYLLDES AV RÖK. VÄRLDEN FÖRVREDS RUNT MIG. GENOM RÖKEN SKYMTADE JAG NÅGOT SOM INTE LÄNGRE VAR MITT KONTOR. DE SLÄPADE MIG ÖVER RASSLANDE LEJDARE TILL VAD SOM HADE VARIT HISSEN OCH ÖPPNADE DÖRRARNA TILL SCHAKTET. EN STORMVIND FRÅN AVGRUNDEN VRÅLADE DÄR NERE. DE SLÄPPTE MIG OCH MIN DÖDA KROPP FÖLL NED I ELDEN."

> **REALITY IS ILLUSION... I'VE BROKEN THROUGH, THANK GOD!**
> -PHILIP NUTMAN

VERKLIGHETEN ÄR EN LÖGN. Världen vi ser omkring oss är en kuliss som döljer en större, mer skrämmande verklighet. Våra sinnen är inte skarpa nog att uppfatta den sanna världen där ute. Vårt medvetande är för bräckligt för att klara mötet med verkligheten utanför. Därför sorterar vi bort det mesta av all information omkring oss och ser bara det minst obehagliga.

Vår värld är en del av en större verklighet. Den är inte falsk, bara ofullständig. Det finns troligen ingen ensam sann verklighet, utan många, och det som beskrivs i dessa regler avspeglar bara en del av den sanna verkligheten. Våra städer är lugna bakgator i Metropolis, alla städers ursprung som finns bortom tid och rum. Metropolis är människans urhem, en oändlig stad med slingrande gränder och mörka skyskrapor i sten och stål. Största delen av staden är osynlig för oss. Bara de mest harmlösa bitarna skymtar i våra egna storstäder. Våra kyrkogårdar och dödsläger är också bara fragment av en större verklighet. De är förgårdar till helvetet, dit vi i vanliga fall bara kan nå genom döden. Att vi bara ser en bråkdel av vad som händer leder till ständiga missuppfattningar om hur världen är funtad. Vi ser en slumpartad bilolycka, när i själva verket föraren hetsats till döds av azghouler. Vi ser en eldsvåda i zigenarfamiljens hus och söker en pyromans, när det var vårt eget hat mot det främmande som rev sönder verklighetens slöja och släppte fram helvetets eldar. Det är våra tankar och sinnen som upprätthåller illusionen. När vi börjar se världen på ett annat sätt kan vi uppfatta allt vi inte kunnat se förut. Men det är få som klarar det. De flesta blir vansinniga om de tvingas se bortom kulisserna. En del platser och situationer gör att vi med eller mot vår vilja tvingas se sanningen. Där det mest fasansfulla blir verklighet, i tortyrkammare, förintelseläger, och sinnessjukhus skingras illusionerna och vi ser genom lögnen. Mord och krig, sjukdom och häftiga känslostormar kan också tvinga oss att se klart.

OBS! DEN VÄRLDSBILD SOM UPPMÅLAS I KULT ÄR REN OCH SKÄR FIKTION OCH HAR INGET MED DEN RIKTIGA VERKLIGHETEN UTANFÖR SPELET ATT GÖRA. HUR DEN SANNA VERKLIGHETEN ÄN ÄR BEFATTAD LÄR DEN INTE LIKNA DENNA UPPDIKTADE VÄRLDSBILD. DE NAMN OCH BEGREPP SOM HAR HÄMTATS FRÅN VERKLIGA KÄLLOR OCH ANVÄNDS I SPELET ÄR INTE AVSEDDA ATT LÄNDA NÅGON TROVÄRDIGHET ÅT DEN FIKTIVA VÄRLDSBILDEN, UTAN HAR ENBART ANVÄNTS I SYFTE ATT BYGGA UPP EN STÄMNING.

Människans fångenskap

"EN GÅNG VAR MÄNNISKORNA GUDAR. VI SÅG KLART OCH HADE MAKT ATT HANDLA. MEN DEMIURGEN STAL VÅR GUDOMLIGHET OCH LÅSTE VÅRA SINNEN. "DU SKA VARA BLIND FÖR SANNINGEN OCH BARA SE DET FALSKA. DIN MAKT ÄR FJÄTTRAD I DIN TVILLINGSJÄL SOM ALDRIG MER SKA BLI EN DEL AV DIG", SA DEMIURGEN OCH LÅSTE OSS I VERKLIGHETENS FÄNGELSE. VI ÄR FALLNA ÄNGLAR, SKEPPSBRUTNA I EN FALSK VERKLIGHET SOM DÖLJER SJÄLVA VÅR FÅNGENSKAP. VI HAR I ÅRTUSENDEN TROTT OSS VARA DÖDLIGA OCH STYRDA AV HÖGRE MAKTER. VI HAR LEVT KORTA LIV OCH UTHÄRDAT STRAFF I BRINNANDE SKÄRSELDAR, UTAN ATT FRÅGA EFTER SANNINGEN."

— **THEODOR MIMESIS:** HUMAN GNOSIS

Människan har inte alltid varit okunnig. Före historiens gryning hade vi sinnen som kunde uppfatta hela verkligheten. Vi föddes som gudar, med makt att styra materien. Vår tillvaro på Jorden och vår oförmåga att se sanningen är en fångenskap. De få människor som lyckas bryta igenom illusionerna och ut i den sanna världen kan fly från fängelset och återta sin gudomlighet.

Det finns många olika sätt att se verkligheten på. Det vanligaste är det som är uppbyggt kring Demiurgen. Det var Demiurgen som för länge sedan förblindade och fängslade oss. Han låste in oss i den verklighet som vi ser omkring oss nu och gjorde största delen av Metropolis osynligt för oss. Ingen vet säkert varför. Ingen vet ens säkert vem Demiurgen var, eller är.

Han är det väsen som påstås ha skapat världen, eller åtminstone vår bråkdel av den. Själv kallade han sig Skaparen. Kanske hotade vi hans makt och fängslades därför. Kanske bröt vi mot något bud han instiftat för att upprätthålla världsordningen. Kanske är Demiurgen en människa som kände sig hotad av sitt eget släkte. Han låste en förbannelse i våra kroppar, i själva våra gener. Vi vägrar se genom illusionerna och blundar för allt som inte passar våra trånga tankar. Fram till nutiden har vi inte kunnat bryta förbannelsen. Med hjälp av sina tjänare, arkonter och liktorer, har Demiurgen hållit oss i okunnighet. Men nu börjar något hända.

Enligt detta sätt att skåda verkligheten tappade Demiurgen kontrollen över vårt fängelse i slutet av 1700-talet. Hans noga konstruerade trossystem och myter som höll oss nere började ifrå-

gasättas. Den gudomliga ordningen råkade i uppror och kyrkor överallt i världen ifrågasattes. Under det följande århundradet föll vår världsbild, som vi burit i tusentals år, samman. De skapelseberättelser som Demiurgen och hans arkonter hade lurat i oss förkastades. I ett sista desperat försök att hålla människorna okunniga förde arkonterna fram Darwins utvecklingslära på 1800-talet. Den skulle ge människan ett födelsedatum så att hon inte forskade närmare i sitt förflutna.

Men det hjälpte inte. I början av 1900-talet var sammanbrottet ett faktum. Demiurgen var försvunnen, död eller i landsflykt. Ingen kunde minnas när, eller hur, han försvunnit. Allt fler tvivlade på att han någonsin funnits.

I växande storstäder skymtade allt större delar av Metropolis fram. I slumområden och svällande industriområden återskapades människans urhem, den sjudande mörka staden. På allt fler platser kan vi se genom illusionerna och vandra in i Metropolis. Vi återfick en del av vår förmåga att se bortom illusionerna, men den var osäker och skrämmande. De flesta föredrog den trygga lögnen och förnekade Metropolis existens.

Bortom döden i Inferno vaknade Astaroth, Demiurgens mörka tvilling. Han gick ut för att söka sin bror, men hittade bara tomma paradis där vilsna serafim irrade omkring. Han genomsökte helvete efter helvete men där fanns bara damm och sysslolösa mordänglar. Tron var död. Människorna skapade sina egna helveten. Astaroth samlade sina legioner av fördömda. Han tog form och steg in i vår värld för att söka rätt på Demiurgen. Utan honom kan han inte existera. Astaroth ser sin egen makt hotad av människornas plötsliga uppvaknande. Han planerar ett förödande krig, en slutgiltig apokalyps som ska störta oss tillbaka in i okunnigheten. På undanskymda platser i Afrika och Östeuropa, i Sydamerika och Främre Asien samlar hans generaler sina arméer. Själv fortsätter han allt mer desperat sitt sökande efter Demiurgen.

Han är inte ensam om att intressera sig för de uppvaknande



PÅ ALLT FLER PLATSER KAN VI SE GENOM ILLUSIONERNA OCH VANDRA IN I METROPOLIS.

människorna. Tio arkonter och otaliga liktorer har under årtusendena vakat över mänsklighetens fångenskap. De har varit Demiurgens tjänare, men nu är deras herre borta. Arkonterna började slåss om makten över kosmos när Demiurgen försvann. I de kaotiska maktstriderna gick fyra arkonter under, dog eller försvann i landsflykt. Nu finns sex kvar i de mörka Citadellen i Metropolis, ständigt intrigerande mot varandra.

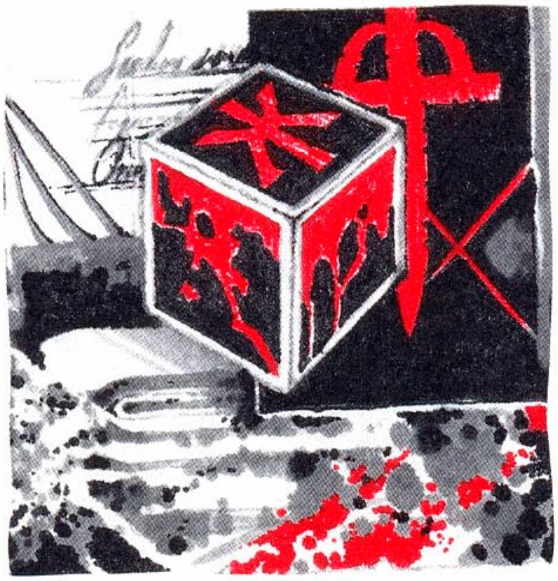
Liktorerna fortsätter sina försök att hålla människorna okunniga, eller sluter sig till Astaroths styrkor för att påbörja apokalypsen. Arkonterna kontrollerar sina egna liktorer och använder dem i maktkampen mellan sig. Dödsänglarna från Astaroths helveten har brutit med sin herre. De söker sig in i vår verklighet för att återskapa skärseldarna här. Hemlösa serafim flyr från sammanfallande paradis in i vår värld.

Arkonter, dödsänglar och liktorer känner vi till för att deras historia är knuten till vår. De har levt nära, precis bortom vad som är synligt för oss. Men andra väsen vänder också blickarna hitåt. När vårt fängelse rämnar blir vi själva synliga för dem som tidigare inte såg oss. Några av dem minns vi från gamla legender och myter, andra har vi inga namn för och kan inte ens föreställa oss. En del av dem försöker tvinga oss att se verkligheten bortom fängelset, andra försöker hålla oss i okunnighet. Några ser oss som roande leksaker, blinda möss att leka med och sedan döda. Vi har blivit synliga för azghoulerna, våra egna gamla slavar från vår makts dagar. De tar tillfället i akt att hämnas gamla oförrätter och förnedra sina gamla herrar.

Där börjar spelet. Människorna har återfått förmågan att se sanningen. Men få utnyttjar den. Årtusenden av trygg fångenskap har invaggat oss i en ovilja att se klart. De flesta väljer att blunda. Några ser, men förlorar förståndet. Några få uppfattar sanningen och försöker återta sin förlorade gudomlighet. Men det är en lång väg dit och gudomligheten är inte alltid vad vi förväntar oss.

Demiurgen

Ingen vet säkert vem Demiurgen var. Faktum är att få ens minns honom. Han började försvinna någon gång i mitten av 1800-talet och var helt försvunnen efter andra världskriget. Strax efter försvinnandet började minnet av honom blekna. Det tycks som om historien gradvis omformar sig efter hans försvinnande och antar en form den skulle haft om han aldrig hade funnits. Av Metropolis invånare är det bara Astaroth och arkonterna, enstaka dödsänglar, anacalypser och varelser från utanför vår verklighet som minns honom. Faktum är att människorna hör till de varelser som har tydligast minnen av Demiurgen, kanske för att vår historia är så nära knuten till hans. Människorna ger Demiurgen en mänsklig skepnad, oftast manlig men ibland kvinnlig. Han framstår som mänsklig i sina känslor och handlingar, vilket har fått många att spekulera i om han kan ha varit en människa som fängslade sina artfränder för att själv få härska. Men också bland människorna börjar allt fler ifrågasätta att han någonsin funnits. I Metropolis mitt finns en milsvid kvadratisk klyfta i marken som kallas Avgrunden. Ryktet säger att Demiurgens citadell tidigare stod där. Arkonter och liktorer kan berätta om hur Demiurgen styrde kosmos från citadellet, som existerade samtidigt i alla världar. Men minnet bleknar snabbt och bara de mäktigaste av Metropolis invånare kan påminna sig citadellets form. Åtskilliga nyfikna har stigit ned i Avgrunden för att söka spår efter Demiurgen, men ingen annan än Astaroth har återvänt. "Sökarna" kallar sig ett mänskligt samfund som med alla medel söker efter Demiurgen. De har sänt två expeditioner ned i Avgrunden. Båda har försvunnit. De har också stora databaser som används för att kartlägga Demiurgens sista tid och förutsäga vart han kan ha försvunnit.



MEN MINNET BLEKNAR SNABBT OCH BARA DE MÄKTIGASTE AV METROPOLIS INVÅNARE KAN PÅMINNA SIG CITADELLETS FORM.

Inkarnater

Några av de varelser som dyker upp i vår värld är Inkarnater. De har sin sanna skepnad någon annanstans, i Metropolis eller Inferno. Den varelse vi möter är en aspekt av ursprunget, på samma sätt som hela vår värld bara är en aspekt av Metropolis och Inferno.

Inkarnaten har bara ett urval av varelsens egentliga egenskaper och förmågor. Den begränsas i sin makt av att tvingas ta form i vår värld och göra sig synlig för människor. Inkarnater kan dödas, men varelsen kan alltid återskapa sin skepnad inom 24 timmar genom att inta en mänsklig kropp och förvrida den. En varelse kan samtidigt ha flera inkarnater och alltså på sätt och vis befinna sig på olika ställen samtidigt. Trots det väljer få varelser att ta form som inkarnater om de istället kan skicka en tjänare. När en inkarnat dödas tar varelsens ursprungsform viss skada och om samtliga inkarnater av en varelse dödas samtidigt kan den dö, eller åtminstone såras allvarligt. Att Astaroth och dödsänglarna valt att gå in i vår värld med flera inkarnater är ett tecken på desperation. Arkonterna undviker att ta form om de kan.

Här beskrivs några av Astaroths och dödsänglarnas inkarnater. Deras sanna form beskrivs under Inferno, där de egentligen befinner sig. Arkonterna kan också ha inkarnater, men de väljer mer sällan att ta form i vår värld. De agerar hellre genom sina tjänare liktorerna. I undantagsfall kan en arkont ta form som inkarnat, men det är mycket ovanligt. Liktorer och razider befinner sig helt och fullt i vår värld och har inga inkarnater.

LIKTORERNA

Liktorerna är våra fångvaktare. De är enligt traditionen 823 543 stycken, skapade av Malkuth när vår värld formades. De är skapade för att bevaka mänskligheten och är inlåsta i verkligheten tillsammans med oss. När Demiurgen försvann utbröt förvirring bland liktorerna. Många tog tillfället i akt att låta frustrationen över tusentals års fångenskap gå ut över oss. Andra slöt sig till Astaroth eller blev personliga tjänare åt någon arkont.

Liktorerna ser i våra ögon ut som människor. De innehar nyckelpositioner i stater, företag och organisationer och försöker hålla människorna okunniga. Kyrkan har i alla tider haft många

liktorer i sina led. De föredrar att arbeta diskret, men kan likvidera människor, radera minnen och starta krig för att nå sina syften.

Arkonterna arbetar nästan uteslutande genom liktorer i vår värld. I beskrivningen av arkonterna anges viktiga liktorer som tjänar under varje arkont. Liktorerna är skapade att lyda under arkonterna och tjänar dem blint. Den som kan se genom illusionerna kan i enstaka fall se liktorernas sanna skepnad: groteskt feta humanoider med mjölkvita ögon och halvgenomskinlig, hårlös hud. En liktor kan också välja att visa sin sanna skepnad för att injaga fruktan. Att se en liktors sanna kropp är en skräckupplevelse för alla som inte är vana. Nedan beskrivs en liktor i sin sanna skepnad. I människoform kan den ha högre eller lägre utseende och karisma. Övriga egenskaper förändras inte av att den tar mänsklig skepnad. Liktorns sanna skepnad är en cirka 2,5 meter lång, groteskt fet humanoid. Den har långa, blåsvarta naglar och en tjock, blåröd tunga som kan sträckas en halv meter ut. Tänderna är små och rakbladsvassa. Ögonen är täckta av en mjölkvit hinna och saknar både iris och pupill. Näsan är kort. Huden är vit och halvgenomskinlig, helt utan hårväxt. Egendomliga organ ses pulsera under huden på buken. Den saknar helt yttre könsorgan.

PERSONLIGHET: En njutningsvarelse. Plågas av att vara fängslad i verkligheten tillsammans med oss. Försöker få ut mesta möjliga av situationen genom att tillskansa sig rikedomar och fördelar. Lätt att muta. Sadistisk läggning. Böjer sig för överheten och sparkar nedåt mot den som inte kan försvara sig. Fruktar arkonter och dödsänglar, men anser sig vida överlägsen människorna.

RÖR	20+2T10 (31)	**UTS**	1T5 (5)
UPP	20+2T10 (31)	**STY**	20+4T10 (42)
EGO	20+2T10 (31)	**UTB**	20+4T10 (42)
TÅL	20+4T10 (42)	**KAR**	10+2T10 (21)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 250 cm

VIKT: 450 kg

SINNEN: Skarpa. Särskilt skarpt luktsinne. Ser i infrarött och ultraviolett spektrum.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår
8 lätta sår = 1 allvarligt sår
6 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 240

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänsliga för eld

FÄRDIGHETER: Varierar mellan olika individer beroende på yrke och ställning. Normalt sett ett tiotal färdigheter på 50 och ett tjugotal på 30. Liktorn talar alla mänskliga språk.

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, Spark 15, Grepp 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

MAGI: En magiskola på 50 med alla besvärjelser till FV 30. Enstaka exemplar kan vara kunnigare.

TIPHANY REEDER

Som exempel på en liktor i mänsklig skepnad beskriver vi Tiphany Reeder, arkonten Tiphareths mest framträdande tjänare på Jorden. Andra liktorer har liknande egenskapsvärden och förmågor i sin mänskliga form. Färdigheterna varierar beroende på liktorns syfte. Liktorn antar vanligen helt mänsklig form. Några undantag finns, som Tiphanys lätt icke-mänskliga tatuering.

Tiphany är till det yttre i 25-årsåldern. Det har hon varit sedan 20-talet, utan att bry sig om att försöka dölja att hon inte åldras. Hon är kort och späd med midjelångt svart hår och svarta ögon. Hon klär sig i vida, svepande kläder i klara, rena färger och har alltid en stort hov av anställda, beundrare och älskare omkring sig. På ryggen har hon ett märke, liknande en oerhört välgjord tatuering, av ett nät i tre dimensioner och regnbågsskimrande färger. Tatueringen rör sig om man betraktar den på nära håll.

PERSONLIGHET: Insmickrande och manipulerande in absurdum. Tiphany är en mästare i att påverka folks känslor och få dem att göra som hon vill. Hon roar sig med att leka med omgivningens

känslor. Samtidigt ser hon till att hålla sina många kontaktnät levande och är noga med att inte förstöra goda förbindelser till viktiga personer. Utifrån sett tycks hon upprätthålla sina nätverk och balansera olika människor och grupper mot varandra för nöjes skull. Det är svårt att urskilja några bakomliggande mål, även om sådana kan finnas.

RÖR	30	**UTS**	40
UPP	30	**STY**	40
EGO	30	**UTB**	40
TÅL	30	**KAR**	60

LÄNGD: 160 cm
VIKT: 55 kg
SINNEN: Skarpa. Ser i mörker.
KOMMUNIKATION: Tal eller telepati.
FÖRFLYTTNING: 15 m/SR
HANDLINGAR: 5
INITIATIVBONUS: +18
SKADEBONUS: +8
SKADEKAPACITET:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 180
NATURLIG RUSTNING: 2
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Okänslig för eld, Ser magi och auror, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek
FÄRDIGHETER: Klättra 30, Pistol och revolver 30, Smyga 40, Dolkar 50, Gömma sig 30, Dans 50, Hantverk: samtliga 40, Spela instrument: samtliga 40, Gifter och droger 40, Matlagning 30, Språk — samtliga mänskliga, Teckna, måla, skulptera 70, Värdera 50, Etikett 40, Förföra 60, Kontaktnät: samtliga 50, Sjunga 30, Skådespela 40, Kampsport: karate (Slag 30, Spark 25, Parera 28, Undvika 25, Käpp 20)
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: Samtliga magiskolor till 50 och besvärjelser till FV 30. Kan tillverka magiska föremål av alla slag.
HEMORT: New York, ateljévåning vid Red Hook.

Arkonterna

Arkonterna var Demiurgens mäktigaste tjänare, enligt honom själv de första väsen han skapade. Själva hävdar de att de fanns före Demiurgen och är emanationer av en större kosmisk makt. De har ägnat årtusenden åt att hindra oss från att fly från vårt fängelse. Många av gudarna i våra gamla legender är arkonter som vandrat på Jorden som Inkarnater. Arkonterna var ursprungligen tio, men fyra försvann under maktstriderna efter Demiurgens försvinnande. De sex återstående slåss om kontrollen över Metropolis och vår värld. Några vill fortsätta att hålla oss i fångenskap, andra försöker släppa oss fria.

Arkonterna har otaliga namn och skepnader. Ofta benämns de: Kether, Binah, Geburah, Tiphareth, Netzach, och Malkuth.

Arkonternas sanna skepnader finns i de sex citadellen i Metropolis. De är helt omänskliga och ofattbara för en oupplyst människa. De sex citadellen har portaler mot platser i vår värld där arkonternas viktigaste liktorer finns. De fyra försvunna arkonterna är Chokmah, Chesed, Hod och Yesod. Deras citadell i Metropolis står tomma.

Här beskrivs hur arkonterna agerar i vår värld genom sina liktorer.

Manifestationer

Arkonterna tar sällan mänsklig skepnad som inkarnater. De påverkar i stället vår värld genom manifestationer. En manifestation är inte någon varelse, utan ett resultat av arkontens påverkan av ett område på Jorden. När Netzach, krigets och segerns arkont, påverkar ett område utbryter krig och oroligheter. Om Binah, den arkont som styr religion och traditionalism, manifesterar sig ökar religiositeten och misstron mot allt nytt i området. Kether, härskarmaktens arkont, manifesterar sig i en stärk centralmakt i områden där han går in. Arkonterna kan på så sätt påverka ett område på Jorden eller en grupp människor genom en manifestation som kommer att styra politik, religion, moral och världsbild. Manifestationen åstadkoms delvis med hjälp av arkontens liktorer som går in i ledande skikt i området och styr utvecklingen, men i lika hög grad beror den på arkontens direkta påverkan.

KETHER

Kether är Härskaren, den mäktigaste men också mest passive av arkonterna. Under Demiurgen styrde han adel

och kungahus genom sina liktorer och manifestationer. När den moderna tiden bröt in förlorade han mycket av sin makt och har aldrig riktigt återhämtat sig. Kether håller sig i Metropolis och lägger sig ogärna i människornas affärer. Han har liktorer på Jorden, men de är passiva observatörer snarare än maktfaktorer.

Kethers huvudfäste på jorden är Dortburg, ett litet furstendöme som ligger inkilat i nuvarande Ruhrområdet och har behållit en viss självständighet inom Tyska förbundsrepubliken. Där styr Furst Rainer Xavier von Habsburg, det Habsburgska väldets rättmätige härskare. Furst Rainer är en liktor som tjänar Kether. Hans medeltida slott ligger insprängt mellan kolkraftverk och industrier i det överexploaterade Ruhr. Det är en port till Kethers citadell i Metropolis, ett vindlande palats med hundratusentals rum, skyhöga torn och underjordiska labyrinter. Furst Rainer har kontakter bland resterna av den europeiska aristokratin och arbetar för att återupprätta ett feodalt samhälle i modern tid. Han har starka bindningar till de engelska och ryska kungahusen.



ETT VINDLANDE PALATS MED HUNDRATUSENTALS RUM, SKYHÖGA TORN OCH UNDERJORDISKA LABYRINTER.

BINAH Binah är Den svarta madonnan. Hon hävdar familjens, släktens och gruppens makt över individen. Där hon regerar härskar traditionen och allt nytänkande är bannlyst. Under Demiurgen styrde hon över det som nu är Östeuropa och Sovjetunionen. Hennes liktorer var medlemmar av furstehusen. Hon har tidvis tagit form som inkarnat, vanligen som gudomligheter knutna till den ortodoxa kyrkan. Efter försvinnandet uppmuntrade hon statskommunismen och knöt östblocket närmare till sig. Kommunismen skulle ersätta religionen som ett sätt att kontrollera människorna. Men försöken med kommunismen förstördes av utvecklingen på resten av Jorden. Under 80-talet har Den svarta madonnan åter börjat manifestera sig som en gudom. En väldig katedral till henne håller på att resas utanför Kiev, där en liktor styrd av madonnan styr en statsägd jordegendom som fungerar som portal till citadellet i Metropolis.

GEBURAH Geburah är Domaren, den obarmhärtige rättskiparen. Under Demiurgen formulerade han lagar som skulle hålla människornas tankar fängslade. Geburah ligger bakom den mosaiska lagen, den romerska rätten och den islamska rättskipningen. Hans liktorer är domare, rättskipare och justitieråd. Efter Demiurgens försvinnande har Geburah blint klamrat sig fast vid sin uppgift. Han försöker till varje pris bibehålla de gamla lagarna och se till att "rättvisa" skipas. Öga för öga, tand för tand, är Geburahs princip. Han har tjänare bland domare och justitiemän. Till de mer inflytelserika av hans liktorer hör Giorgio Biotto, en katolsk kardinal som infört "ursprunglig kristen" rättskipning med stening, stympningar och dödsstraff i ett par syditalienska regioner och sedan i flera länder i Mellanamerika. Han söker återupprätta den sanna rättskipningen över hela världen och understöder rättsfundamentalistiska samfund i USA och Nordeuropa. Han söker minska regeringars och finansmäns makt till förmån för kyrkan och domstolsväsendet. Hans hus i centrala Rom är en portal till Geburahs citadell. Kardinal Biotto är en man i 40-årsåldern med glesnande mörkt hår. Han har en hård, grå blick och är alltid allvarlig. Han har ett oförvitligt förflutet och styr sin omgivning med järnhand.

TIPHARETH Tiphareth är Spindeln i nätet. Under Demiurgen samordnade hon arkonternas verksamhet genom sitt kontaktnät över hela världen. Efter försvinnandet har Tiphareths kontakter gjort henne till en av de mäktigaste arkonterna. Ingen vet riktigt vad hon syftar till, mer än att hon intrigerar mot och med alla.

Tiphareth har flest tjänare i vår värld av alla arkonter. Hon är skyddspatron för konstnärer och tänkare. Under Demiurgen höll hon konsten i ledband så att den inte hjälpte människorna att fly. Efter försvinnandet har hon släppt alla hämningar och uppmuntrar alla konstnärliga uttryck. Tiphareths mest kända liktor är Tiphany Reeder, konstsamlare och estet, bosatt i New York. Hennes ateljé vid Red Hook är en port mot Tiphareths

citadell i Metropolis. Hon har ett stort kontaktnät bland konstnärer, brottslingar, knarkkungar och sysslolösa rika. Hon målar och skulpterar. Hennes konstverk kan förslava betraktaren, slunga honom in i en annan värld eller göra honom galen.

NETZACH Netzach är Segraren. Under Demiurgen höll han människorna sysselsatta genom att uppmuntra konkurrens, tävlan och stridigheter. Han uppmuntrar krig och styrkeprövningar av alla slag. För Netzach är utkomsten av kraftmätningen det väsentliga. Att segra är allt. Han är beredd att tillgripa alla medel för att nå sitt mål. Han njuter av att se en motståndare besegrad och förödmjukad. Netzach har tagit Demiurgens försvinnande i anspråk för att stärka sin egen ställning. Han har tagit kontrollen över en stor del av världens militärer som dyrkar honom som en gud. Han ser som sin främsta uppgift att mäta sin militära styrka mot Astaroths arméer och driver motsättningen till Mörkrets furste mot en oundviklig konfrontation. Hans manifestation är stark i Mellanöstern, i Latinamerika och Afrika. På senare tid har han också börjat invadera Binahs traditionella område i Ryssland. Netzachs främsta liktor är pansargeneral Lyle P Crowley, som har stort inflytande i Pentagon. Hans avdelning 345 i Pentagon är en portal mot Netzachs befästa citadell i Metropolis. General Crowley är en välbevarad man i 55-årsåldern med tjockt ljust hår och en liten mustasch. Han går med taktfasta steg och blicken stadigt fäst i fjärran.

MALKUTH Malkuth är Rebellen bland arkonterna. Under Demiurgen var hon den arkont som stod människorna närmast. Det var Malkuth som en gång skapade vår värld som ett fängelse. Hela vår verklighet är på sätt och vis en manifestation av Malkuth. Hon formade den ur sitt eget väsen. I forntiden dyrkades hon som Moder Jord, den levande naturen och hade flera inkarnater i vår värld. När Demiurgen försvann övergav Malkuth de andra arkonternas interna maktkamper och gick över på mänsklighetens sida. De senaste 200 åren har hon ägnat åt att uppmuntra städernas framväxt, stödja teknik och forskning för att hjälpa människorna att vakna upp. Hon beskyddar magiker som söker sig till verklig magi istället för de lögner som kyrkor och kulter tidigare spritt ut. Det har ställt Malkuth i öppen konflikt med Astaroth och nästan alla andra arkonter. Netzach försöker febrilt tillintetgöra hennes planer. Malkuths tjänare är sällan liktorer. Hon tar hellre till sig människor som hon lockar med kunskap, makt och slutligen upplysning och gudomlighet. Hon har initierat tvivelaktiga vetenskapliga experiment, ser till att lagstiftningen luckras upp så att genteknik och medicinsk teknik kan utvecklas och stöder den exposionsartade stadstillväxten som skapar det våld och sönderfall där människorna vaknar ur fångenskapen. I Tyskland leder hennes mänskliga tjänarinna Vibeke Nachstahl en serie framgångsrika medicinska forskningsinstitut som balanserar på gränsen till det lagliga och etiskt tänkbara. Hennes Nachstahlinstitut vid gränsen mot Polen arbetar med att manipulera stora folkmassor genetiskt. Där tillverkas också "försökspersoner" med modifierade mänskliga gener. Hon ligger bakom flera radioaktiva utsläpp och giftkatastrofer som led i försöken att påverka hela populationer. Vibeke är en kvinna i 45-årsåldern med kort, ljust hår och kalla grå ögon. Hon ger ett opersonligt, kyligt intryck.

Astaroth

Demiurgens mörka tvilling är Infernos härskare. Han har under hela vår fångenskap styrt över helveten och dödsriken där människorna plågas mellan sina liv. Dödsänglar och razider är hans tjänare. Astaroth menar själv att han är Demiurgens ursprung, att Skaparen bara är en ljus skugga som bildats till hans avbild. Fler är de som tror att sanningen är den omvända, att Astaroth är en skuggbild av Demiurgen.

Hur som helst har Astaroth skakats av försvinnandet. Efter att ha sökt igenom Metropolis, Elysium och Inferno nedsteg han i Avgrunden i sitt sökande efter Demiurgen. Han återkom svårt sårad, knappt vid liv, och vägrade berätta vad som hade hänt honom. Strax därefter började han samla sina legioner och steg in i vår värld. Flera av hans anhängare vittnar om att han har förändrats efter Demiurgens försvinnande. Han har utvecklat nya sidor, blivit sökande och grubblande. Vissa går så långt som att påstå att han håller på att utvecklas till den nye Demiurgen. Men han är fortfarande Mörkrets furste. Han drar till sig och charmar dem som har låg negativ balans. Han hämtar kraft ur andras lidande och ångest.

Efter Demiurgens försvinnande är Astaroth troligen den mäktigaste varelsen i vårt kosmos. I Inferno har han total makt över världen. Där kan han styra tid och rum, varelser och materia.

I vår värld måste han ta en form som vi kan se. Det begränsar

MÖRKA SKEPNADER SKRIDER UT UR LJUSET, MEN DE ÄR INTE DE ÄNGLALIKA VARELSER MARY HADE VÄNTAT SIG... -JAMES ROBERT SMITH

hans makt något. Hans jordiska former kan dö. Det innebär inte att Astaroth dör, bara att en av inkarnaterna försvinner. Hans övriga skepnader fortsätter att existera. Han kan återskapa den dödade skepnaden inom 24 timmar genom att inta en mänsklig kropp och förvrida den. Vanligen söker han upp den som dödade honom och förvrider honom eller henne till att bli hans nya skepnad. Också om alla hans jordiska skepnader dödas kan han återskapa dem inom ett dygn. Hans "sanna" jag finns kvar i Inferno och kan inte dödas. Han existens är knuten till Inferno, så länge det finns existerar Astaroth. Ingen av Astaroths jordiska skepnader påverkas av magi och de kan obehindrat styra alla varelser med en mental balans på –50 eller lägre. Han kan befinna sig på flera platser samtidigt i olika skepnader. Han kan styra tiden efter eget bevåg. Astaroth har enligt legenden hundratals olika namn och skepnader, alla med olika egenskaper och krafter. De tre vanligaste mänskliga skepnaderna han har tagit efter inträdet i vår värld beskrivs här. Observera att Astaroth inte har någon fast personlighet i vår värld. Den varierar beroende på vilken form han tar.

ANTIKRIST

Antikrist är krigsherren, anföraren för de fördömdas legioner som samlar sina styrkor för att utlösa apokalypsen, det slutgiltiga kriget. Det är en helt mänsklig form, en vit man i 35-årsåldern med svart hår och genomträngande svarta ögon med röda pupiller. Han kallar sig vanligen General Daniel Simmons och går alltid klädd i uniform.

PERSONLIGHET: En krigare. Njuter av stridslarmet, de döendes skrik och segrarnas härjningståg i intagna städer. Sprider död och förintelse omkring sig. Hämtar kraft ur dödsångest och smärta.

RÖR	80	**UTS**	15
UPP	50	**STY**	100
EGO	80	**UTB**	100
TÅL	100	**KAR**	50

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +10 (endast i strid)
LÄNGD: 190 cm
VIKT: 90 kg
SINNEN: Skarpa. Har förutom de fem sinnena en förmåga att se magi, ser obehindrat i mörker och kan läsa andras tankar och känslor.
KOMMUNIKATION: Tal eller telepati.
FÖRFLYTTNING: 40 m/SR
HANDLINGAR: 9
INITIATIVBONUS: +67
SKADEBONUS: +19
SKADEKAPACITET:

19 skråmor = 1 lätt sår
18 lätta sår = 1 allvarligt sår
16 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 10 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 530
NATURLIG RUSTNING: ingen
FÖRMÅGOR: Kontrollerar alla med mental balans –50 eller lägre. Egoslag med effekt 20+ för att undgå kontrollen, Sprider nackdelar och sänker omgivningens mentala balans. För varje dag i Antikrists sällskap sjunker balansen ett steg, lägst ned till –100, Befallande röst, Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Regenererar, Telepati, Telekinesi — 1 ton 50 m/sek
FÄRDIGHETER: Alla vapenfärdigheter 100, Samtliga vapenmanövrer 50, Klättra 50, Simma 50, Smyga 50, Undvika 50, Akrobatik 50, Fallteknik 50, Förhörsteknik 50, Köra fordon 50, Ockultism 100, Pilot 50, Slåss tvåhänt, Språk – samtliga mänskliga, Stridskonst: Kommandoträning (Slag 100, Spark 75, Kast 50, Grepp 50, Parera 75, Samtliga budomanövrer 50)
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: Samtliga magiskolor och besvärjelser till 50. Särskild stridsmagi – kan hetsa sina styrkor till raseri, ge dem övermänsklig styrka och skadekapacitet, sänka fiendens moral.
HEMORT: Militärläger över hela världen.

FRESTAREN

Den minst fasansfulla av Astaroths mänskliga former. Frestaren lockar fram de minst smickrande perversionerna i sina medmänniskor och sänker deras mentala balans. Han kallar sig vanligen José Giuvevra och är en europeisk man med mörkt hår och mörkbruna ögon. Han håller storslagna fester på sin motorkryssare, säljer narkotika, driver sina många älskare till självmord eller ser till att de föder groteska missfoster.

PERSONLIGHET: Smickrande och förförisk. En fullfjädrad charmör. När han släpper sin insmickrande mask blir han fasansfullt sadistisk och skrämmande.

> **MÖRKRETS MAKTER FINNS ALLTID RUNT OSS, MITT BARN. OCH LJUSET ROPAR FÖR EVIGT PÅ HÄMND.**
> -NEIL GAIMAN

RÖR	50	**UTS**	75
UPP	50	**STY**	50
EGO	50	**UTB**	100
TÅL	50	**KAR**	100

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +10 (endast i strid)
LÄNGD: 180 cm
VIKT: 80 kg
SINNEN: Skarpa. Ser obehindrat i kolmörker. Sjätte sinne och telepati.
KOMMUNIKATION: Tal eller telepati
FÖRFLYTTNING: 25 m/SR
HANDLINGAR: 7
INITIATIVBONUS: +38
SKADEBONUS: +11
SKADEKAPACITET:

11 skråmor = 1 lätt sår
10 lätta sår = 1 allvarligt sår
8 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 10 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280
NATURLIG RUSTNING: ingen
FÖRMÅGOR: Kontrollerar alla med mental balans –50 eller lägre. Egoslag med effekt 20+ för att undgå kontrollen, Sprider nackdelar och sänker omgivningens mentala balans. För varje dag i Frestarens sällskap sjunker balansen ett steg, lägst ned till –100, Befallande röst, Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Regenererar, Telepati, Telekinesi — 1 ton 50 m/sek
FÄRDIGHETER: Samtliga vapenfärdigheter 50, Gömma sig 80, Klättra 80, Leta 80, Simma 50, Smyga 50, Undvika 50, Akrobatik 50, Dans 75, Diplomati 100, Etikett 100, Fallteknik 50, Förföra 100, Gifter och droger 50, Kontaktnät: jet set 50, Köra bil och mc 50, Ockultism 100, Rida 50, Sjövana 50, Spel och dobbel 50, Språk — samtliga mänskliga, Sportdykning 50, Vältalighet 75, Värdera 50, Kampsport: karate (Slag 50, Spark 30, Parera 40)
ANFALLSSÄTT: enligt vapen.
MAGI: Samtliga magiskolor och besvärjelser till 50. Passionsmagi till 75. Särskilda passionsbesvärjelser.
HEMORT: Rivieran, storstäderna, skidorterna.

VILDDJURET En inkarnation av blint raseri, mordlust och hat. Vilddjuret är nätt och jämnt en mänsklig form. Det reser runt på vägarna och dräper planlöst människor som kommer i dess väg. Det brukar lifta på ensliga vägar eller hålla till i utkanten av mänskliga samhällen. Vilddjuret är en väldig man med glödande svarta ögon och vanställt ansikte. Massmördarna i USA och Europa har en kult som tillber Vilddjuret. Mördarna ristar dess märke i pannan på sina offer och helgar dem åt Vilddjuret.

PERSONLIGHET: Lever för att döda. Den enda tanke vilddjuret är mäktigt är hur det ska lura sina offer i döden på plågsammast möjliga vis. Har ingen igenkännbar personlighet.

RÖR	80	**UTS**	2
UPP	50	**STY**	100
EGO	50	**UTB**	1
TÅL	100	**KAR**	2

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +10 (endast i strid)
LÄNGD: 200 cm
VIKT: 100 kg
SINNEN: Skarpa. Kan läsa tankar och känna andras känslor. Har sjätte sinne.
KOMMUNIKATION: Fåordigt tal
FÖRFLYTTNING: 40 m/SR
HANDLINGAR: 9
INITIATIVBONUS: +68
SKADEBONUS: +19
SKADEKAPACITET:

19 skråmor = 1 lätt sår
18 lätta sår = 1 allvarligt sår
16 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 10 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 530
NATURLIG RUSTNING: 2 poängs hud
FÖRMÅGOR: Kontrollerar alla med mental balans –50 eller lägre. Egoslag med effekt 20+ för att undgå kontrollen, Sprider nackdelar och sänker omgivningens mentala balans. För varje dag i Vilddjurets sällskap sjunker balansen ett steg, lägst ned till –100,

Befallande röst, Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Regenererar, Telepati

FÄRDIGHETER: Ducka 75, Gömma sig 75, Kasta 50, Klättra 50, Leta 50, Dolkar 75, Klubbor 75, Stångvapen 50, Svärd 75, Yxor 75, Kastvapen 50, Slag 80, Spark 70, Kast 60, Grepp 60, Skallning 50, Undvika 50

ANFALLSSÄTT: efter vapen

MAGI: ingen

HEMORT: ingen

Dödsänglarna

De tio dödsänglarna är Astaroths närmaste underlydande. De är en förvrängd spegelbild av de ursprungliga tio arkonterna. Själva menar de naturligtvis att arkonterna är en spegelbild av dem.

Före Demiurgens försvinnande var dödsänglarna kopplade till Inferno. Där plågade de syndare efter döden och slogs om makten över helvetets olika kretsar. Efter försvinnandet tappade Astaroth intresset för Inferno. Han lade hela sin uppmärksamhet i Metropolis och i människornas värld. Dödsänglarna lämnades åt sig själva. Samtidigt sinade strömmen av syndare till helvetet. Allt färre människor trodde på fördömelsen. Inferno tömdes på plågade och dödsänglarna klev in i vår värld som inkarnater.

Några av dem fortsatte att tjäna Astaroth i hans planer att överta människornas värld. Andra hade egna planer på att gripa makten och betvinga mänskligheten. Några ägnade bara vår värld en ointresserad blick och återvände till Inferno.

De tio dödsänglarna beskrivs kort här tillsammans med ett exempel på en inkarnat av en dödsängel. I Inferno har dödsänglarna groteska former som ständigt förändras. I vår verklighet väljer de att vara mer eller mindre mänskliga. Liksom arkonterna och Astaroth kan varje dödsängel samtidigt ha flera inkarnater på Jorden. Trots att de oftare tar skepnad som inkarnater än arkonterna, är också dödsänglarna försiktiga med att själva gå in i vår värld. När så är möjligt skickar de hellre sina tjänare raziderna. Raziderna beskrivs under Inferno i Bortom döden.

MANIFESTATIONER Liksom arkonterna kan dödsänglarna påverka ett område eller en grupp människor genom en manifestation. Många krig, tortyrcenter och fruktansvärda diktaturer har orsakats av dödsänglarnas manifestationer. Till skillnad från arkonterna går dödsänglarna ofta in i de områdena med en inkarnat för att själva ta kontroll över utvecklingen.

THAUMIEL Den orättfärdiga härskarmakten. Thaumiel var Astaroths överbefälhavare. Han söndrade och härskade, injagade fruktan i alla underlydande genom godtyckliga bestraffningar och dödade alla tänkbara utmanare. Han bröt med sin härskare och samlar nu egna styrkor i Inferno för att gå in i människornas värld. Han har tjänare bland diktatorer och krigsherrar. Han planerar att gå in i vår värld genom Beirut, där hans tjänare Adnan Kazour kontrollerar en syrienstödd arméstyrka.

CHAGIDIEL Den blodsbesudlade patriarken. Chagidiel är den perverterade fadern som slukar sina söner och våldför sig på sina döttrar. Hans tjänare är föreståndare för barnhem och mentalsjukhus där fasanfulla brott begås bakom stängda dörrar. Han har haft stort inflytande över administrationen i Sovjet och inkarnerade där som föreståndare för ett mentalsjukhus.

SATHARIEL Den förtärande modern som skapar kaos där hon går fram. Under 80-talet har hon inkarnerat som Kali Durga i Sydindien och provocerat fram blodiga strider. Hennes inkarnat håller hov i ett vidsträckt tempelområde i Tamil-Nadu och mottar människooffer av sina tillbedjare.

GAMICHICOTH Den falska hjälparen. Gamichicoths främsta inkarnat är Jonathan Hayworth som leder Hayworth Emergency Aid (HEA), en hjälporganisation som sänder vapen istället för mat till hungerdrabbade områden, upprättar läger i öknen och sedan stryper livsmedelsleveranserna, bränner utsäde och sprider epidemier.

GOLAB Torteraren. Golab var Astaroths chefstorterare i Inferno och har behållit den rollen på Jorden. Han följer sin herre på hans fälttåg och utexperimenterar allt fasansfullare metoder för att plåga sina offer.

TOGARINI Dödsmagikernas beskyddare. Togarini har sina tjänare bland nekromantiker som leder experiment i att uppväcka döda och fånga själar på gränsen mellan liv och död. Han

kan visa sig som inkarnat i samband med blodiga nekromantiska riter och mottar ibland offer från sina tillbedjare.

HAREB-SERAP Slagfältens korp. Hareb-Serap är den blodigaste av Astaroths fältherrar. Han samlar sin herres styrkor i Venezuela och Brasilien. Hans inkarnat överste Juan Martinez söker striden utan segrare, där alla till sist ligger döda på slagfältet.

SAMAEL Hämnaren, den blinda vedergällningens väktare. Samael understöder blodshämnd i sjunde och tjugosjunde led. Han håller alla strider levande. Hans mest kända inkarnat är Don Michael Cimarra, en av Neapels mest inflytelserika maffiaadvokater.

GAMALIEL Den perverterade sexualiteten. Gamaliels tjänare finns i ledningen för porrsyndikat och grupper som sysslar med barnprostitution och sanktionerade sexmord.

NAHEMOTH Den besudlade världen. Liksom Malkuth skapade vår värld, skapade Nahemoth en gång den vrångbild av vår värld som nu är purgatorier där vi plågas efter döden. Nahemoth har dragit sig in i sin egen skuggvärld och har inga kända inkarnater i vår värld.

LIFTAREN – INKARNAT AV GAMALIEL För att visa hur en inkarnat av en dödsängel kan se ut beskrivs nedan Liftaren. Andra inkarnater har ungefär samma egenskaper och förmågor. Färdigheterna varierar beroende på inkarnatens syfte. De flesta inkarnater av dödsänglar är inte helt mänskliga till sitt yttre, även om några gott och väl kan tas för människor.

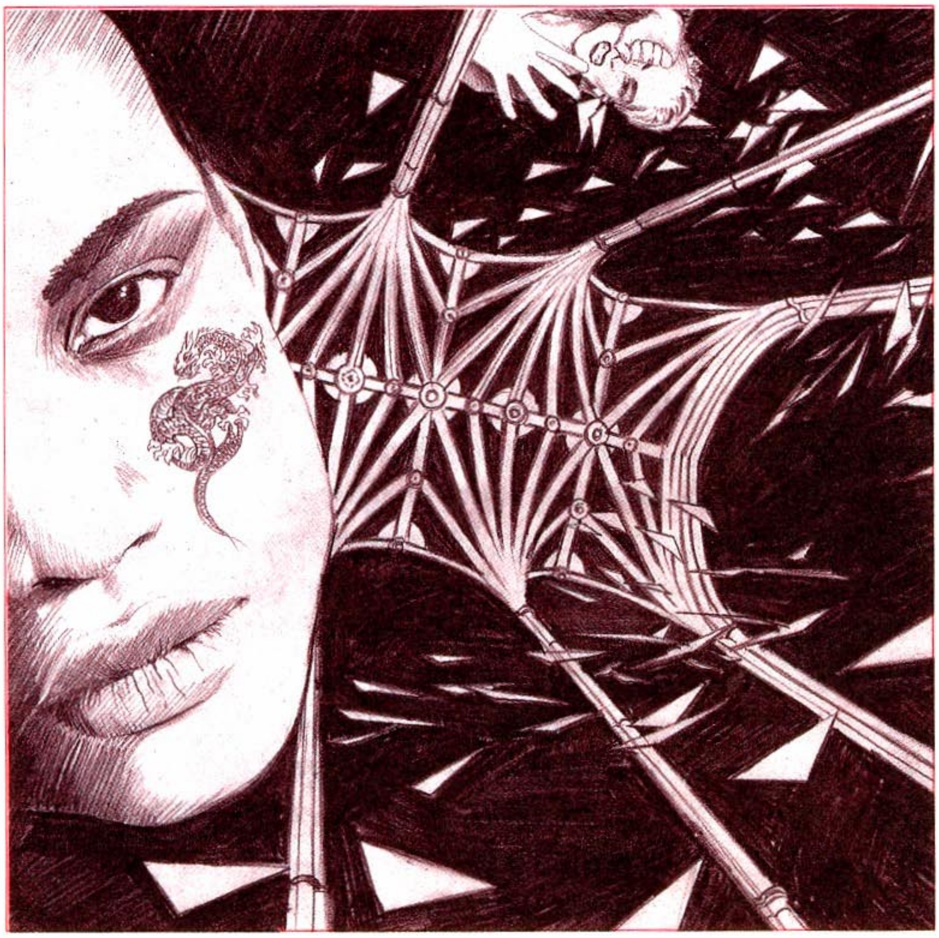
Liftaren färdas kors och tvärs i Europa och utför bestialiska sexmord. Till det yttre är han mycket lång, grovlemmad med blåsvart hud och röda ögon. Han bär alltid svarta solglasögon. Svarta klor och rovdjursliknande tänder gör att man inte tar honom för en människa på nära håll. Håret är ljust, långt och stripigt. Han talar med släpig, röst och sprider likstank kring sig.

PERSONLIGHET: Uppfylld av en aggressiv sexualitet. Njuter av andras smärta och förnedring. Kan planlägga ett mord veckor i förväg genom att kartlägga offrets vanor. Leker gärna kurragömma med polisen genom att lämna serier av offer efter sig. Lämnar aldrig ett offer levande.

Om någon undslipper förföljer Liftaren honom eller henne över hela världen för att slutföra slakten.

RÖR	50	**UTS**	5
UPP	50	**STY**	50
EGO	40	**UTB**	50
TÅL	80	**KAR**	40

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5
LÄNGD: 230 cm
VIKT: 150 kg
SINNEN: Skarpa. Ser infrarött och ultraviolett. Skarpt luktsinne.
KOMMUNIKATION: Tal eller telepati.
FÖRFLYTTNING: 25 m/SR
HANDLINGAR: 7
INITIATIVBONUS: +38
SKADEBONUS: +11
SKADEKAPACITET:
17 skråmor = 1 lätt sår
16 lätta sår = 1 allvarligt sår
14 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar 3 dödliga sår innan han dör
UTHÅLLIGHET: 430
NATURLIG RUSTNING: —
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan –50 och –100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och auror, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek
FÄRDIGHETER: Klättra 50, Skjutvapen: samtliga 50, Smyga 50, Närstrids- & kastvapen: samtliga 75, Gömma sig 75, Leta 50, Fallteknik 50, Överlevnadskonst 50, Förklädnad 30, Köra bil/mc 50, Skugga 50, Kampsport: karate (Slag 75, Spark 60, Parera 40, Undvika 35)
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: Dödsmagi och passionsmagi till SV 30. Alla besvärjelser till FV 30.
HEMORT: Europa



BIT EFTER BIT LADE JAG TILL MOSAIKEN SOM LÅNGSAMT VÄXTE FRAM PÅ GOLVET. ETT KVINNOANSIKTE FORMADES UNDER MINA HÄNDER, SVART MED GLÄNSANDE GRÖNA ÖGON OCH SLINGRANDE TATUERINGAR ÖVER KINDERNA. JAG HADE BARA EN HANDFULL MOSAIKBITAR KVAR. JAG FYLLDE UT ETT TOMRUM I ENA ÖGAT, EN FLÄCK PÅ KINDEN. STENEN RÖRDE SIG SVAGT UNDER MINA HÄNDER, SOM OM DEN ANDADES. EN SISTA BIT, BLODRÖD OCH LITE OREGELBUNDEN. EN TOM FLÄCK MELLAN ÖGONEN, ÖGON SOM PLÖTSLIGT TITTADE UPP MOT MIG FYLLDA AV LIV. DEN LILLA STENEN GLED PÅ PLATS. HELA ANSIKTET FICK LIV. JAG KOM UPP PÅ FÖTTER OCH SNUBBLADE BAKÅT. DE SVARTA LÄPPARNA RÖRDE SIG LÅNGSAMT. RUMMET FYLLDES AV EN DOV RÖST SOM MÄSSADE PÅ ETT SPRÅK JAG ALDRIG HÖRT. VÄGGARNA BLEKNADE OMKRING MIG. BETONGTAKET VÄLVDES OCH RESTE SIG. JAG BLUNDADE

ILLUSIONEN BRYTS

OCH STOD HELT STILLA. NÄR JAG ÖPPNADE ÖGONEN IGEN VAR MOSAIKEN LIVLÖS, ETT DÖTT STENANSIKTE. MEN JAG STOD INTE LÄNGRE I DET LILLA SKYDDSRUMMET UNDER KÄLLAREN. MOSAIKEN LÅG I MITTEN AV EN VÄLDIG SAL, MED VÄGGAR SOM FÖRLORADE SIG UT I MÖRKRET. ROSTIGA STÅLBALKAR STÖTTADE ETT VÄLVT TAK HÖGT ÖVER MIG. JAG SKYMTADE EN RÖRELSE UTE BLAND SKUGGORNA, HÖRDE LJUDET AV SLÄPANDE STEG SOM NÄRMADE SIG."

DET ÄR FORTFARANDE ovanligt att vi ser genom illusionerna. När vi ser genom illusionerna kan det vara in i vilken verklighet som helst, men i dessa regler förutsätts än så länge att det är in i den verklighet som präglades av Demiurgen.

Före Demiurgens försvinnande var det bara särskilda hjälpmedel, artefakter eller droger, som kunde öppna en människas ögon. Hallucinogena droger har i alla tider använts för att öppna sinnena. Magi kan användas på samma sätt. Det beskrivs i magiavsnittet. I dag finns dessutom platser och händelser som får oss att se ut ur vårt fängelse.

När illusionen bryts ser vi oftast ut i Metropolis, staden som våra städer är en liten del av. Vi går genom en portal och befinner oss plötsligt i Metropolis, eller verkligheten förvrids runt oss och vi finner oss förflyttade. Men vi kan också hamna i Infernos helveten eller Elysiums tomma paradis. Det beror på var illusionerna rämnar. En portal i underjorden leder till Metropolis underjord, en portal i en tortyranstalt leder till helvetet, en portal från toppen på en skyskrapa leder till ett av arkonternas citadell. Portaler i drömmar är speciella. De leder till en drömvärld. Det beskrivs i avsnittet Bortom drömmen.

Att se bortom illusionerna är ofta en skräckupplevelse och kräver ett egoslag för att du inte ska chockas. Undantaget är platser där den andra sidan är ganska lik vår verklighet, att du är förberedd på vad som ska hända eller van vid det.

Artefakter och portaler

Till för 200 år sedan var olika föremål och droger det enda sättet att se genom illusionerna. Det framställdes ett otal artefakter, som föremålen kallas, för att se in i vad den tidens människor uppfattade som andra världar eller dimensioner.

LINSER Till de vanligaste hör olika slipade linser och prismor, ibland infattade i kikare eller glasögon. Mäster Hartmund, en glasmästare i Thüringen på 1600-talet, tillverkade ett hundratal glasögon och förstoringsglas som kan användas för att se verkligheten som den är.

KAMEROR På 1950-talet tillverkade Hasselblad en liten serie kameror, 50 stycken, som kan ta fotografier av den sanna verkligheten. Några av dem fungerar fortfarande och används av konstfotografer för att få fram oväntade effekter.

SPEGLAR Spegeln är en populär form av artefakt. Sanningsspegeln visar den sanna verkligheten istället för en trogen avbild av våra illusioner. Flera sådana finns fortfarande kvar i slott från medeltiden och framåt. En del av dem kan användas som portaler. En människa kan kliva igenom spegeln och därefter se allt omkring sig med öppna ögon, tills hon kliver ut ur spegeln igen. Sådana sanningsspeglar har tillverkats långt fram i modern tid. Andy Warhol gjorde en som hänger bland samlingarna på Museum of Modern Arts i New York.

PUSSEL Pusslet är en mer krävande form av artefakt. Det kan ta olika form, som ett vanligt träpussel, en Rubiks kub, ett läggspel med brickor som bildar ett mönster eller en mosaik som ska läggas ut på ett golv. När pusslet är löst ser pusslaren runt sig en specifik verklighet. Det kan vara Metropolis, Inferno eller någon annan, oavsett var han eller hon befinner sig när pusslet läggs. Det har diskuterats om effekten beror på att alla verkligheter ligger infogade i varandra och alltså finns överallt, eller om pusslet förflyttar personen till en viss plats. Ingen vet säkert. Mest kända är av förklarliga skäl de pussel som öppnar porten till Inferno, även om andra förekommer.

STATYETTER Artefakter knutna till varelser har alltid funnits. De får en viss varelse eller typ av varelse att ta sig igenom illusionerna och bli synlig för oss. Ofta är artefakten utförd som en statyett eller bild av den varelse den är knuten till. Ett särskilt tecken, ett ord eller bara djup koncentration används sedan för att få kontakt med varelsen.

De nio erinyestatyetter som återfanns i ruinerna av Mykene visade sig vara artefakter som leder erinyerna till bäraren, som doktor Richter så tragiskt fick erfara när han slets i stycken på Paddington Station 1923.

Av modernare snitt är Yoshi Kazawis tre nefaritstatyetter, som fick konstnären att skapa en pervers mardröm för åtta filippinska pojkar som hittades döda i en lagerlokal i Osaka i mitten av 80-talet. Kazawi begick självmord 1989. Vart statyetterna tog vägen är osäkert.

PORTALER Portaler finns av flera slag. Pusslet kan sägas vara en slags portal, liksom speglar man kan kliva in genom. Portalen öppnar inte bara dina ögon för världen som den är, den förflyttar dig också till en viss plats. De flesta portaler har formen av någon slags

FÖRSEGLINGEN MELLAN VÄRLDEN OCH HELVETET HAR BRUTITS. SPRICKAN KAN INTE ÅTERSLUTAS FÖRRÄN VI TAGIT VAD SOM TILLHÖR OSS. -RON WOLFE

dörr eller öppning. Målningen är en populär form. Den avbildar platsen du kan förflytta dig till. Koncentrera dig noga på bilden, så ser du verkligheten förvridas och du står plötsligt inne i tavlan.

Många portaler kan bara användas vid särskilda tillfällen, genom att man uttalar vissa ord på främmande språk, utför komplicerade ritualer eller koncentrerar sig på rätt sätt. Om inte rätt lösen används är de bara vanliga dörrar, målningar eller vad de nu kan vara.

Den italienske regissören Dario Fabrici spelade i slutet av 80-talet in en serie på tre filmer som fungerar som portaler. Den som koncentrerat ser alla tre filmerna, DEMON MIGHT, TORN FLESH och NIGHT OF THE BURNING, förflyttas gradvis till det helvete som har inspirerat Fabrici till filmerna. Filmerna har förbjudits på flera amerikanska college efter mystiska försvinnanden.

Andra portaler kräver ingen koncentration, utan är helt enkelt dörrar mellan vår värld och Metropolis eller Inferno. Du kliver in genom dörren och befinner dig någon helt annanstans.

En portal kan var en- eller tvåvägs. Envägsportalen är vanligast. När du har klivit genom den och ser dig om är den borta. Du kan inte komma tillbaka samma väg. Tvåvägsportaler är skapade av varelser som inte kan vandra fritt mellan vår värld och Metropolis och vill ha en bekväm väg. De leder både dit och tillbaka igen.

Portaler kan också leda till andra tidsperioder, utan att förflytta dig i rummet, eller flytta dig i rummet inom vår verklighet. Vissa portaler leder slumpmässigt till olika platser beroende på när man kliver igenom dem.

EXEMPEL: DE SISTA BITARNA FALLER ÄNTLIGEN PÅ PLATS OCH PUSSLET SMÄLTER SAMMAN TILL ETT HELGJUTET KLOT. SKARVARNA FÖRSVINNER GRADVIS OCH SYNS TILL SLUT INTE LÄNGRE. KLOTET VIBRERAR LÄTT I GILBERTS HAND OCH VERKAR SAKTA ÖKA SIN TEMPERATUR. ALLT VERKAR NORMALT. TILLS GILBERT VÄNDER SIG OM OCH SER MUSEIVAKTEN, SOM NYSS VAR EN LITEN MUSTASCHPRYDD MAN I TRÅKIG, BLÅ UNIFORM. NU SITTER ISTÄLLET EN BLEKFET JÄTTE DÄR, KLÄDD I ÅTSMITANDE HALVGENOMSKINLIG PLAST LUTAD MOT VÄGGEN. SKARPA SMÅ TÄNDER SKYMTAR I MUNNEN OCH ÖGONEN DÖLJS AV ETT PAR JÄTTELIKA MÖRKA GLASÖGON. LÅNGA SVARTA KLOR RISTAR TANKLÖST I VÄGGEN. VARELSEN LER ETT HÅNFULLT LEENDE MOT HONOM. DEN RYNKAR PANNAN NÄR HAN BÖRJAR BACKA UNDAN. SÅ FÅR DEN SYN PÅ KLOTET. DEN RESER SIG OCH BÖRJAR LÅNGSAMT KLIVA FRAM MOT HONOM. EN KLOFÖRSEDD HAND STRÄCKS UT.

"GE MIG DEN DÄR. DET ÄR INGENTING FÖR DIG", VÄSER DEN HEST OCH HOTFULLT.

GILBERT VÄNDER SIG OM OCH SPRINGER MED ETT FAST GREPP OM DET VARMA OCH VIBRERANDE KLOTET. HAN RUSAR GENOM SALARNA OCH HÖR VARELSENS HESA RÖST ROPA NÅGOT LÅNGT BORTA. HAN KOMMER UT I FOAJÉN, DÄR PANORAMAFÖNSTER VETTER UT MOT STADEN. RUNT HONOM RESER SIG MANHATTANS VÄLKÄNDA SILUETT. MEN LÄNGRE BORT SKYMTAR ANDRA OCH HÖGRE BYGGNADER, EN STAD SOM STRÄCKER SIG MOT MÖRKRET LÅNGT BORTOM HORISONTEN.

Medicinska experiment

Experiment har visat att man kan provocera en människas sinnen så att hon ser genom illusionerna och in i verkligheten. Sådana effekter har ibland uppstått vid elchockbehandling på mentalsjukhus. De har tolkats som att patientens vanföreställningar ytterligare förvärrades av behandlingen och är en orsak till att elchocker används allt mer sällan.

Direkt påverkan av sinnescentrum i hjärnan kan också tvinga patienten att se klart. Dr. Marcel Desine vid Sorbonne är den som har gått längst, med sina hemliga försök inom hjärnkirurgin. Han lyckades med en blandning av medicinering och kirurgiska ingrepp få fram vad som tycks vara ett permanent tillstånd av hallucinationer och vanföreställningar. Desine flydde efter ett åtal för grovt tjänstefel till Colombia och har inte hörts av sedan 1987.

Att helt utestänga en människa från sinnesintryck i en så kallade "sensory deprivation tank" kan också få henne att se bortom illusionerna. Här är det troligen fråga om att sinnena skärps i sökandet efter stimulans i den sterila miljön, en skärpa som sedan kvarstår en stund efter att patienten har lämnat tanken. Det kan emellertid vara svårt att skilja på hallucinerande patienter och sådana som ser genom illusionerna.

Vanligast förekommande är experiment med droger, framför allt med syntetiska hallucinogener som LSD. De har nackdelen att vara mycket osäkra. Det är omöjligt för försöksledaren att veta om den drogade verkligen ser någonting som finns där ute eller om han hallucinerar.

Utsatta platser

På vissa platser bryter illusionerna lättare samman. Det är platser som utmanar våra fasta tankebanor och tvingar oss att se på saker på ett nytt sätt. Det yttrar sig olika på olika platser. Ibland tycks portar öppna sig till helt andra världar, till Metropolis, Inferno, en ödslig himmel eller till vår egen värld i en annan tid. På andra platser förändras världen mer omärkligt. Varelser från andra sidan blir synliga och ser oss. De går in i vår verklighet och kan stanna här.

Här beskrivs några platser där det är troligt att illusionerna ska rämna. Det är ovanligt att bara platsens laddning gör att vi ser sanningen. I allmänhet måste man misslyckas med ett egoslag i en skräcksituation på en utsatt plats för att se något utöver det vanliga. Men det avgörs förstås av spelledaren.

SLUMMEN De mest förslummade delarna av storstädernas kärnor är nära knutna till Metropolis. Där finns det också en möjlighet att den sanna verkligheten syns. När illusionerna rämnar i staden ser vi in i en mörkare och mer skrämmande stad som sträcker sig långt bortom horisonten. Våra egna hus och gator ingår som en liten del. Det är i de allra mest förslummade delarna av våra städer som vi kan se in i Metropolis.

I utbrända hus i slummen, i industrilokaler som stått tomma i åratal, i misskötta hyreskaserner som hotar att störta samman kan vi se ut i den sanna världen. Men också där krävs det att något händer, en katastrof, en magisk besvärjelse eller närvaron av en mäktig varelse som inte hör hemma i vår värld för att vi ska se verkligheten.

FÄNGELSER OCH DÖDSLÄGER Platser med stark negativ kraft påverkar oss så att vi tvingas se saker på ett nytt sätt. I fängelser, tortyrcentraler, dödsläger och sinnessjukhus finns det en möjlighet att vi ser verkligheten; de vidsträckta helveten som våra plågoanstalter bara är en liten utväxt av. De som har vuxit upp på sådana platser ser ofta den sanna verkligheten, även om de inte kan hantera sin förmåga och blir schizofrena eller autistiska för att skydda sig.

För en utomstående måste något hända för att illusionerna ska rämna. Om du torteras, drogas eller på annat sätt chockas på en sådan plats kan du se sanningen.

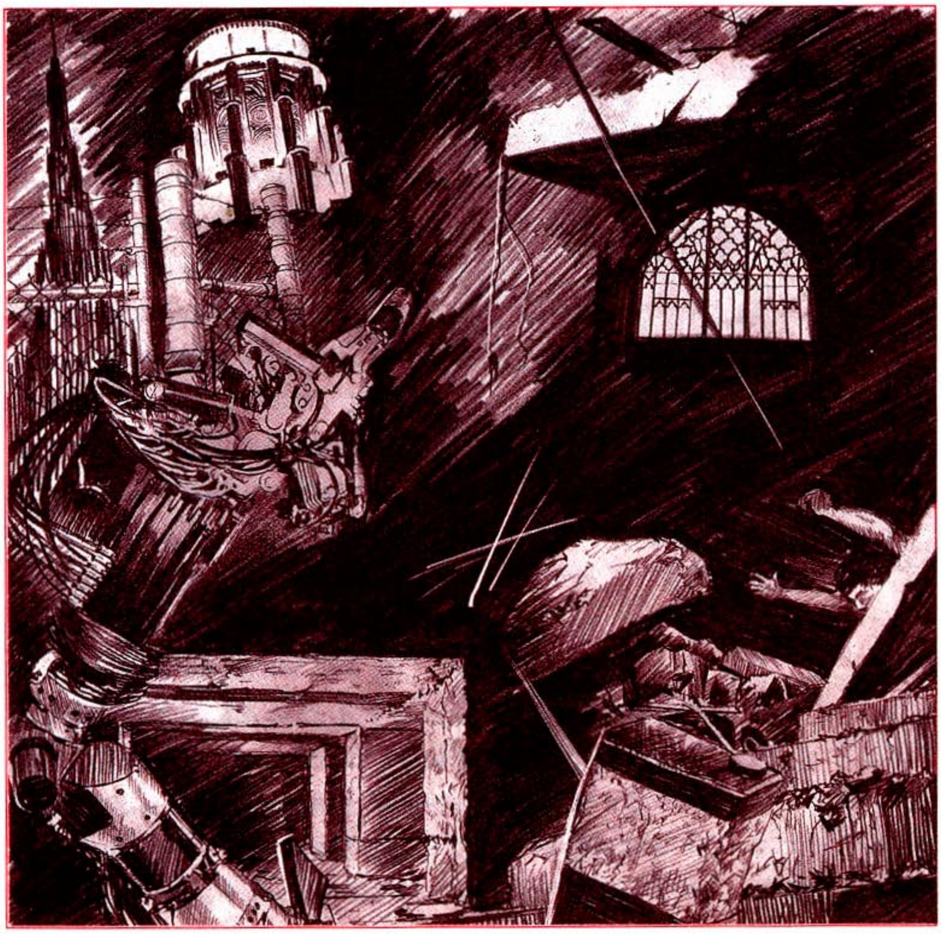
BROTTSPLATSER Det gäller också platser där något svårt brott har begåtts. På platser för ritualmord, tortyr eller andra svåra brott är det möjligt att se sanningen, förutsatt att det inte var alltför länge sedan brottet begicks. Den som besöker en brottsplats strax efter att brottet begåtts och lyckas "se" brottet framför sig i tanken kan bryta illusionerna utan att själv chockas. Då bryts först tidsuppfattningen ned, så att den brottsliga handlingen syns som en spökscen. Sedan kan portaler mot Inferno eller Metropolis öppna sig. Ofta framträder brottsoffren som gengångare på sådana platser.

KULTPLATSER Förr i världen fungerade gamla kultplatser som fokus för att bryta ned illusionerna. Men bristen på tillbedjare har gjort att de flesta har förlorat den kraften. Nya kultplatser, som tiggarnas offeraltare till Cairath i underjorden, har fortfarande makt att förändra verkligheten. Tempel helgade åt Metropolis levande gudar kan ge återsken i vår verklighet och bilda portaler. Under riter på kraftfyllda kultplatser syns alltid en del av verkligheten. Ofta framträder gudomen inkarnerad.

KRIGSSKÅDEPLATSER Krigsskådeplatser har en stark negativ laddning som kan störa illusionerna. Det förutsätter att krigshändelserna inte ligger för långt tillbaka i tiden. Det är vanligt att de stupades andar finns kvar vid en krigsskådeplats och framträder som gengångare när illusionerna bryts. Portar mot helveten där de stupade plågas efter döden kan också öppnas på sådana platser.

KATASTROFOMRÅDEN Naturkatastrofer, svåra attentat och andra händelser som skapar skräck kan riva illusionerna. Den stora mängden människor som chockas i en katastrofsituation kan vara tillräcklig för att de ska lyckas se sanningen. I svåra fall kan hela katastrofområden försvinna in i Metropolis för att aldrig mer höras av. Det hände den lilla staden S:t Carmaine i Alperna. Efter en svår lavinolycka som begravde halva orten drevs alla medborgare in i en annan verklighet. En orörd alpsluttning var allt som fanns kvar.

SL avgör när det är lämpligt att låta illusionerna rämna. Det måste bestämmas av handlingen och situationen. En händelse kan provocera fram förändringen. En tumregel är att alla skräckupplevelser som ger rollpersonerna en chock på en plats där verklighetens slöjor är extra tunna ger en chans på fyra att något ska hända.



REDS VÄDRADE BLOD. KULORNA SLOG IN I VÄGGEN BAKOM MIG. JAG SPRANG FÖR LIVET. SNUBBLADE ÖVER ÖDETOMTER OCH GENOM UTBRÄNDA KÅKAR, RUNT ETT HÖRN. IN I EN ÅTERVÄNDSGRÄND. VÄGEN SPÄRRAD AV EN MUR KRÖNT AV TAGGTRÅD. STEG BAKOM MIG. KLI-KLICK FRÅN K-PISTARNAS MAGASIN.

JAG TOG SATS OCH KASTADE MIG UPP MOT MUREN. HÄNDERNA GREP OM TAGGTRÅDEN PÅ KRÖNET, TRASADES SÖNDER NÄR JAG HÄVDE MIG UPP. TAGGARNA HÖGG IN I BRÖSTET, GREP TAG I JEANSEN. JAG FÖLL I ETT REGN AV BLOD NED PÅ ANDRA SIDAN. SLOG I ASFALTEN PÅ RYGG.

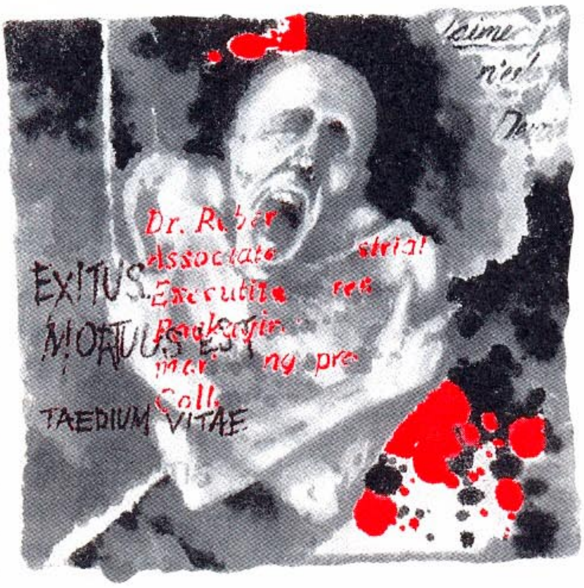
DET VAR MÖRKARE PÅ ANDRA SIDAN. HUSEN VAR SÅ HÖGA. HIMLEN EN SMAL STRIMMA LÅNGT UPP. ETT LJUD; RASSEL, DUNK. GATAN RÖRDE SIG; GALLER LYFTES OCH KASTADES UNDAN AV KNOTIGA ARMAR. HUDLÖSA, SÖNDERFRÄTTA KROPPAR RESTE SIG UR ASFALTEN. EN HAND GREP OM MIN FOT. JAG SPARKADE MIG FRI. FLYDDE UPP PÅ EN BRANDSTEGE PÅ VÄGGEN. REDS KOM NED ÖVER MUREN. MÖTTE DE HUDLÖSA KROPPARNA. SKOTTSALVOR I PANIK. K-PISTARNA SLETS UR DERAS HÄNDER OCH BRÖTS SÖNDER. HUVUDEN KROSSADES. ARMAR SLETS LOSS. JAG FLYDDE UPPFÖR STEGEN. EN GRINANDE VÅLNAD FÖRFÖLJDE MIG. SARGADE ARMAR GREP EFTER MIG. UPP. UPP. HUNDRATALS VÅNINGAR I ZICKZACK. DE GAV UPP TILL SLUT. UTMATTAD HÄVDE JAG MIG UPP PÅ TAKET. STADENS SILUETT FÖLJDE HORISONTEN I FJÄRRAN. EN SVART MÅNE BLICKADE NED ÖVER TAKEN."

STADEN

STADEN ÄR CENTRUM för verklighetens sammanbrott. Den förslummade stadskärnan anses öppna sig mot Metropolis, som vissa tror är den ursprungliga Staden bortom tid och rum. Alla städer är enligt dem byggda av våra minnesfragment från Metropolis. De är vårt omedvetna försök att bryta oss ur fängelset och se den sanna världen.

Varje stad eftersträvar att skapa det sammanfallande centrum vi kan se i Harlem och Bronx i New York, i centrala Washington, i Amsterdams centrum, the Watts i Los Angeles och Berlins Kreuzberg. Det är där illusionerna rämnar. Slummen är stadens syfte.

Liktorerna, våra fångvaktare, insåg för länge sedan att städerna är ett flyktförsök. De hindrade städerna från att växa. Rom krossades när liktorerna tog kontroll över barbarstammarna och den kristna kyrkan för att stoppa utvecklingen. Först på 1700-talet började liktorerna tappa kontrollen och stora städer som London och Paris kunde växa upp.



HÄR KAN MÄNNISKORS FANTASIER OCH MARDRÖMMAR TA FYSISK FORM.

Städerna rymmer mycket skräck som har sitt ursprung i vår egen verklighet. Förvuxna och kaotiska städer som New York, Calcutta och Mexico City föder fasor i vår värld. Här kan människors fantasier och mardrömmar ta fysisk form, på samma sätt som på utsatta platser där verkligheten faller ihop. Här föds borderliners och nachtkäfer i gränslandet mellan vår verklighet och Metropolis.

Dödsänglar och razider återskapar sina förlorade helveten i våra städer. De samlar syndare och människospillror som de föser ihop i tomma lagerlokaler, i underjordens kulvertar eller i stadskärnornas kontorskomplex där alla mardrömmar blir verklighet. Bland städernas frustrerade invånare har de lätt att hitta bundsförvanter som är villiga att dölja tortyranstalterna bakom anständiga bolagsnamn eller statliga institutioner. Children's Harbour i Storbritannien är en hjälporganisation vars barnhem och sjukhus döljer dödsängeln Chagidiels tortyrcenter. Donovan Trust i USA och Tyskland är en serie företag som också samarbetar med dödsänglar och razider.

I gränslandet

Varelser från andra sidan lämnar bidrag till våra städer och reser sina egna byggnader. Arkonternas tjänare har byggnader som öppnar sig mot citadellen i Metropolis. Dödsänglarnas hus är portar till Inferno och purgatorier. Ibland är det hus alla kan se. Ibland är det byggnader som bara är synliga för vissa av oss, eller under viss tid på året eller dygnet. I sådana byggnader kan alla se genom illusionerna till viss del. Ofta luras sinnena att se något som inte är vår verklighet, men inte heller riktigt någon sanning. Flera sådana byggnader finns på Manhattan, i London, Paris, Berlin och andra storstäder. De dokumenterades delvis i mitten av 70-talet av tyskan Joanna Kocher, som försvann i samband med sitt arbete.

När ett hus eller en plats öppnar sig mot Metropolis innebär det att platsen befinner sig samtidigt i vår värld och på andra sidan. En punkt är gemensam för staden på Jorden och Metropolis. Här följer ett par exempel på hur gränslandet mellan vår värld och Metropolis kan se ut. Huset på Rue de Sevigne är en port som medvetet har skapats av en arkont. Hyreskasernen i Islington är en port som har öppnats av förfallet och våldet som utspelat sig där.

22/24 RUE DE SEVIGNE Mellan nummer 22 och nummer 24 på Rue de Sevigne i Paris 4:e arrondissement finns ett gammalt, slitet hus utan synligt gatunummer. Huset tycks vara från sent 1700-tal av arkitekturen att döma. Jalusierna är alltid neddragna och det står inga namn i porten, som alltid är låst. Ibland syns män i mörka överrockar gå in genom porten. Nattetid kör mörka skåpbilar fram och tunga byltten bärs in genom bakdörren, som vetter mot en bakgata. Nattetid hörs konstiga rasslande ljud runt huset och människor har sett något som de svär ser ut som stora skalbaggar som kilar undan i mörkret. Huset finns inte med på några stadsplanekartor, va- eller elkartor. Det är inte registrerat av staden och har ingen känd ägare. Dessutom finns det inte alltid på plats. När månen går in i sin mörka fas försvinner huset. Nummer 22 och 24 står plötsligt bredvid varann och huset tycks aldrig ha existerat. Så snart nymånen visar sig står det där igen.

Huset är bas för Justice Melcourt, en liktor som tjänar Geburah. Justice driver en kampanj för att rensa upp bland Paris' brotts-

lingar. Han och hans 10 rättskipare förföljer och kidnappar brottslingar och för dem till huset på rue de Sevigne. I huset finns en rättegångssal där Justice presiderar som domare med Geburahs bud som lagbok. Enligt dem är inte bara stöld, misshandel och mord, utan också häxkonst, äktenskapsbrott, abort och utlåning mot ränta brott som bestraffas hårt. I källaren finns en giljotin och åtskilliga fånghålor där mer eller mindre brottsliga fångar försmäktar.

Huset är också en port mot Geburahs citadell i Metropolis. Genom de irrande gångarna i källaren där fångarna hålls går flera dörrar ut i andra gångar, under citadellet i Metropolis. Det har hänt att fångar har flytt och dykt upp i Metropolis den vägen. När månen är mörk är huset helt och hållet i Metropolis, för att återkomma vid nymåne.

LADBROKE HILL 44, NORTH ISLINGTON På en skräpig ödetomt i norra Islington i London står ett utrymt hyreshus som inte kan rivas på grund av ägarkonflikter. Det har stått tomt ett tiotal år och blivit en tillflyktsort för knarkare och hemlösa. En lätt mentalstörd dödsmagiker inrättade i mitten av 80-talet sitt tempel i skyddsrummet under huset. Där finns ett blodbestänkt altare format av en cementklump och komplicerade skyddscirklar ristade i betonggolvet och ifärgade med människoblod. Magikerns nekromantiska experiment har dödat ett tjugotal av de hemlösa som har sökt sig till huset sedan dess.

Med sina experiment har Dr Lazarus, som nekromantikern kallar sig, öppnat porten mot Metropolis. Hans offer har blivit borderliners, varelser som befinner sig till hälften i vår värld, till hälften i Metropolis.

Hans tempel befinner sig både i Islington och i bottenvåningen på ett hus i Metropolis. De slingrande källargångarna runt skyddsrummet leder ut i Metropolis. I källaren förökar sig nachtkäfer, skalbaggsliknande varelser som söker sig till platser där illusionerna rämnar. De söker sig utanför huset på jakt efter föda nattetid och har gett tomten ett dåligt rykte.

Fortfarande lever knarkare och alkoholister som har slutit fred med nekromantikern i huset. Några av dem har lärt sig att vandra mellan vår värld och staden på andra sidan. Andra låtsas som de inte vet någonting om vad som pågår.

BORDERLINERS Borderliners är varelser på gränsen mellan vår verklighet och Metropolis. De ser in i Staden, men klarar inte helt att lämna vår värld. Ursprungligen var de människor som såg mer av sanningen än vi andra. Men de klarade inte av vad de såg utan förlorade förståndet och fastnade i en skymningsvärld. De lever i slummen, i närheten av de portaler som förbinder våra städer med Metropolis. Människor som binds i gränslandet mellan liv och död ser ofta genom illusionerna och kan bli borderliners. Det var vad som hände nekromantikerns offer i hyreskasernen i Islington. Borderliners förändras till det yttre av att befinna sig i gränslandet, ofta i kloaker och grovt förorenade områden. Deras hud flagnar och köttet missfärgas. Om de fastnat på gränsen mot döden är de ofta halvruttna. De slutar att bära kläder. Ögonen blir konstant rödsprängda med väldiga pupiller som får förmågan att se i mörker. Naglarna svartnar och blir hårda som klor.

PERSONLIGHET: Borderliners är galna. De klarar inte att leva i två världar, utan faller offer för sina mest primitiva drifter. De lever av att döda och äta vandrare som förirrat sig in i slummen eller över till Metropolis. De glömmer allt mänskligt och lever bara för att äta, att sova, att finna skydd undan kyla och regn.

RÖR	10+1T10 (15)	**UTS**	1T5 (3)
UPP	10+1T10 (15)	**STY**	7+2T10 (18)
EGO	1T10 (5)	**UTB**	1T5 (3)
TÅL	10+2T10 (21)	**KAR**	1T5 (3)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –10
LÄNGD: 180 cm
VIKT: 70 kg
SINNEN: Skarpa. Ser i mörker. Skarp hörsel.
KOMMUNIKATION: Grymtar. Kan inte tala annat än enstaka ord.
FÖRFLYTTNING: 7 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: +3
SKADEBONUS: +4
SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår
5 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 140

NATURLIG RUSTNING: —

BEGRÄNSNINGAR: Jaktinstinkter, Kannibal

FÄRDIGHETER: Klättra 15, Smyga 15, Krossvapen 18, Slåss utan vapen 18, Gömma sig 15, Leta 15

ANFALLSSÄTT: Klor 15 (Skr 1-8, ls 9-15, as 16-25, ds 26+), Bett 12 (Skr 1-6, ls 7-12, as 13-22, ds 23+)

HEMORT: Gränslandet

LIVSLÄNGD: Obegränsad

ANTAL: 3T10

NACHTKÄFER

Ingen vet om nachtkäfer har skapats i Metropolis och kommit över till vår värld, eller skapats i spänningsfältet när portar öppnas mot Metropolis. De finns överallt där illusionerna rasar och Metropolis skymtar. Man kan hitta en portal genom att följa nachtkäfer. Nachtkäfer ser ut som kackerlackor, halvmeterlånga och täckta med blåröda svulster som läcker en stinkande gul vätska. De lämnar ett spår av klibbig gul vätska efter sig, som fräter igenom huden om man rör vid den. De äter ständigt allt organiskt som kommer i deras väg. De skyr ljus och flyr direkt om en ljuskälla riktas mot dem.

RÖR	10+1T10 (15)	**EGO**	1
STY	10+1T10 (15)	**UPP**	10+1T10 (15)
TÅL	15+1T10 (20)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

LÄNGD: 60 cm

MANKHÖJD: 30 cm

VIKT: 8 kg

SINNEN: Skarpt luktsinne och vibrationskänsla. Ser infrarött, i övrigt dålig syn. Ingen hörsel.

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 130

NATURLIG RUSTNING: 3

ANFALLSSÄTT: Bett 10 (Skr 1-6, ls 7-13, as 14-25, ds 26+), Gift med Tål-förlust 1T10 som ger förlamning vid förlust av 2/3 av Tål eller mer och bränns vid beröring.

HEMORT: gränslandet

LIVSLÄNGD: okänd

ANTAL: 10+10T10

Underjordens labyrint

Stadens öppningar mot Metropolis har sin motsvarighet under mark. Kloaker och tunnelbana, servicegångar, skyddsrum och militära transportvägar bildar ett nätverk av gångar och schakt som sträcker sig djupt ned under staden. Långt under markytan möter våra kloaker och kulvertar gångar av stål, jord och kakel som inte har formats i vår värld. Där blir underjordens labyrint densamma för alla städer. Den förenas i en dimension och möter de underjordiska gångarna i Metropolis. Söker man sig tillräckligt långt ned kommer man alltid in i Metropolis.

I underjorden lever många varelser. En del är ursprungligen människor, nattens barn på flykt undan ljuset ovan jord som har tagit sin tillflykt till gångarna. Andra är varelser från andra sidan illusionerna som har korsat gränsen till vår värld. Också vanliga människor, illegala flyktingar, brottslingar på flykt undan rättvisan och ungdomar på drift samlas i de tomma vattencisternerna, i skyddsrummen och gångarna. Många av de mer ljusskygga kulterna har helgedomar och gömställen här nere.

Underjordens invånare blir märkligare och omänskligare ju längre ned man kommer. I kulvertar under sjukhusen, i tunnelbanornas servicegångar och i skyddsrummen lever förrymda barn, alkoholister och knarkare, utslagna prostituerade och illegala flyktingar. Längre ned, i kloaktunnlarna som utmynnar i Metropolis labyrint lever underjordens barn och varelser som kommit hit från andra sidan.

Längst in i underjordens labyrint finns något som nattens barn bara viskar om. Där vilar ett väsen som har växt i styrka under årmiljonerna, närt av energin från Metropolis. Underjordens barn frambär offer till detta något, som de kallar Hon Som Vakar I Djupet. Hon sägs vakta porten mot Achlys, intigheten bortom kaos. "Hon Som Vakar I Djupet kräver offer för att hålla

> SJÄLVA HUSGRUNDEN VAR UPPFÖRD ÖVER KATAKOMBERNA: DESS MURBRUK VAR BLANDAT MED BENMJÖL, DESS STENAR VAR SAMMANOGADE MED BLOD. R.J.M. LOFFICIER

porten stängd", säger de. "Bortom Achlys finns Intet." Hennes tillbedjare är Labyrintens väktare, en vittgrenad kult som styrs från den underjordiska staden Ktonor.

UNDERJORDENS BARN Underjordens barn är människor som har sökt sig allt djupare ned i mörkret och anpassat sig till ett liv i labyrinten. De förändras av livet i underjorden. Ögonen tillbakabildas tills de är nästan helt blinda och bara kan skilja mellan ljus och mörker. Luktsinnet och känseln skärps så att de kan känna vibrationerna från en människa genom stenen på flera hundra meters håll. Händer och fötter ombildas så att de lättare kan springa på alla fyra. Många underjordens barn har kraftiga stålklor istället för naglar på händer och fötter. Tänderna blir starkare och anpassade till jakten i tunnlarna.

PERSONLIGHET: Underjordens barn sluter sig samman i kulter eller klaner med fast rangordning. De har kvar sina mänskliga känslor för sina likar, men odlar ett förakt för alla som kommer uppifrån "Ljusets värld". Många är kannibaler. De flesta dyrkar på ett eller annat sätt Achlys eller Henne Som Vakar I Djupet.

RÖR	7+1T10 (12)	**UTS**	1T10 (5)
UPP	7+1T10 (12)	**STY**	7+1T10 (12)
EGO	1T10 (5)	**UTB**	1T5 (3)
TÅL	7+1T10 (12)	**KAR**	1T10 (5)

SINNEN: Skarp lukt och känsel. Nästan blinda. Skarp hörsel.

KOMMUNIKATION: Talar ett eget språk

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 90

NATURLIG RUSTNING: —

FÄRDIGHETER: Klättra 12, Smyga 12, Undvika 12, Kastvapen 12, Krossvapen 12, Slåss utan vapen 12, Simma 12, Gömma sig 12, Leta 12, Strid i mörker 20

ANFALLSSÄTT: Klor 12 (Skr 1-8, ls 9-15, as 16-25, ds 26+), Bett 12 (Skr 1-6, ls 7-12, as 13-22, ds 23+)

HEMORT: Underjorden

LIVSLÄNGD: 30 år

ANTAL: 2T10

LARVAE Larvae är svarta, maskliknande varelser som jagar under marken i vår värld och i Metropolis. De rör sig obehindrat mellan vår värld och Metropolis. De är meterlånga och anfaller med en rund mun kantad av små vassa tänder. Det är razidernas första utvecklingsform som efter några hundra år växer och utvecklas till razider. Larvae föds ur väldiga äggkammare i underjorden där svarta, läderartade ägg stora som fotbollar täcker golvet.

Larvae har en unik förmåga att obehindrat röra sig genom död materia, som om den inte fanns. De "flyger" eller svävar fram genom marken, ostörda av sten eller jord. Bara organiskt material hindrar dem så att de måste gräva sig fram. Annars svävar de i flockar genom marken på jakt efter byte.

Larvae äter allt organiskt material. De kan känna värmen och rörelsen från en levande kropp på ett par hundra meters håll, oavsett hur mycket sten som ligger mellan dem och offret. När de har hittat ett offer kallar de till sig sina artfränder och anfaller i flock. De ger ifrån sig ett gnisslande, högfrekvent ljud när de jagar.

RÖR	7+1T10 (12)	**EGO**	1T5 (3)
STY	3+1T10 (8)	**UPP**	10+1T10 (15)
TÅL	2T10 (10)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

LÄNGD: 120 cm

VIKT: 5 kg

SINNEN: Känner värmen och vibrationerna från levande varelser. Annars blinda och döva. Kan troligen inte alls känna död materia, som inte berör dem.

KOMMUNIKATION: Högfrekventa ljud

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR, svävande

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: —

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 80

NATURLIG RUSTNING: —

ANFALLSSÄTT: Bett 10 (skr 1-8, ls 9-14, as 15-25, ds 26+)

HEMORT: Underjorden

ANTAL: 10+5T10

Kamrarna

Spridda i hela underjorden finns razidernas äggkammare. Det är låga betongrum med några decimeter grumligt vatten på golvet. Här lägger raziderna sina svarta ägg, ett par decimeter i diameter. Äggen ger ifrån sig ett flourescerande ljus som färgar vattnet blått och ger ett kusligt, blååktigt sken åt kammaren. Embryon rör sig under det läderartade svarta skalet. När någon kommer in i äggkammaren reagerar embryona i äggen. De kastar sig mot skalen och bryter sönder dem. En flock av larvae bryter fram ur vattnet och flyger spikrakt mot varelsen som kom in. De förtär sitt offer fullständigt. Sedan slukar de sina egna ägg och de svagaste av sina syskon, innan de skingras genom väggarna och taket på jakt efter nya offer.

PSILOSITER

Psilositerna är frukten av fasansfulla experiment utförda av Malkuth för tusentals år sedan och sedan lämnade att sköta sig själva i underjordens labyrint. De är människor, men har inte kvar mycket av det vi skulle kalla mänsklighet. De är stora, upp till tio meter långa och sedan tusentals år fångade i det gränsland mellan levande och döda där odöda och gengångare plågas. Deras kroppar är uppsvällda och missfärgade som på vattenskadade lik. Anletsdragen är förvridna långt bortom det mänskliga. De flesta saknar ben och armarna har tillbakabildats till oanvändbara bihang. Istället har de ett externt skelett av järn och ben som gör att de kan förflytta sig och fånga de underjordiska varelser som är deras föda. Ögonen är tillbakabildade och de orienterar sig med hjälp av lukt, hörsel och en superb känsel.

PERSONLIGHET: Psilositerna är fortfarande människor. De är inte galna, utan kan tänka och handla rationellt utifrån sina egna premisser. De drivs av en fruktansvärd ångest över vad de har blivit och försöker fånga andra människor i samma gränsland mellan liv och död som de själva befinner sig i, för att i någon mån lindra sin plåga. Några av dem har fortsatt Malkuths experiment och lärt sig att göra nya psilositer av människor. Det är en långsam och plågsam process som tar flera år och innefattar att offret fångas i en halvdöd kropp som sedan vanställs.

RÖR	5+1T10 (10)	**UTS**	1
UPP	10+1T10 (15)	**STY**	30+2T10 (41)
EGO	20+2T10 (31)	**UTB**	2T10 (10)
TÅL	30+2T10 (41)	**KAR**	2T10 (10)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 10 meter

VIKT: 1000 kg

SINNEN: Skarp lukt, hörsel och känsel. Ingen syn.

KOMMUNIKATION: Tal

FÖRFLYTTNING: 5 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

10 skråmor = 1 lätt sår

9 lätta sår = 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 240

NATURLIG RUSTNING: 4

FÄRDIGHETER: varierar

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+), 2 Stålklor (skr 1-7, ls 8-15, as 16-24, ds 25+)

HEMORT: Underjorden

ANTAL: 1

Ktonor

Ktonor är underjordens stad, insvept i evigt mörker. Inget ljus kan tändas här. Svarta floder störtar ned i djupa schakt mot Labyrintens mitt, där Hon Som Vakar I Djupet vaktar porten mot Achlys. Den som vandrar tillräckligt långt ned genom labyrinten hamnar alltid i Ktonor. Staden är en centralpunkt för underjordens tunnelsystem. Här finns ledarna för Labyrintens väktare, den kult som dyrkar Henne Som Vakar I Djupet och ser

Achlys som frälsningen, sysselsatta med egendomliga ritualer i mörkret. Här förrättas offer då tiotusentals fångar slungas ned i floderna för att föras ned mot Labyrintens mitt. Ktonor är en evig stad, bortom tid och rum. Den är byggd av sten och järn. Bruset från floderna dränker alla andra ljud. Det eviga mörkret gör att få besökare som förirrat sig hit någonsin hittar tillbaka. Mellan tysta byggnader sveper flockar av fladdermöss och beslöjade väktare skyndar längs gatorna, annars är staden död.



EN PLATS DÄR TID OCH RUM BÖRJAR UPPLÖSAS

I stadens mitt finns ett Den blinda tjurens tempel. Det är nedgången till den inre labyrinten som finns under, eller kanske bortom, Ktonor. Genom årslånga ceremonier renar sig de främsta av Labyrintens väktare för att till sist besegra den blinda tjuren och ta sig ned i den sista labyrinten, den som leder till frälsning och förintelse.

Den blinda tjuren vaktar ingången till den inre labyrinten. Dess tempel är i sig en slingrande härva av gångar och kala rum smyckade med målningar som inte kan ses i mörkret. Här irrar förvridna missfoster som sökt sig in i templet för att möta tjuren, men förirrat sig och aldrig hittat ut.

Den blinda tjuren väntar i det innersta av helgedomen, där en iskall vind drar in genom porten till den inre labyrinten. Alla som vill passera måste besegra den blinda tjuren, som säger till alla den möter att "döden är bättre än förintelsen". Den har ingen synlig form men kan döda genom att sönderslita sina offer, som återfinns massakrerade utanför templet.

Den inre labyrinten

Bortom Ktonor finns den inre labyrinten. Det är en plats där tid och rum börjar upplösas. Gradvis flyter dimensionerna samman, materien flyter ut i en massa utan färg eller form, tiden upphör i evigheten. Labyrintens väktare beskriver den inre labyrinten som en väldig spiral, som gradvis löses upp i först grövre och sedan allt finare korn tills en grå massa återstår. I den grå massan vilar Hon Som Vakar I Djupet, den enda varelse som kan vistas i Kaos.

Den inre labyrinten kan nås på andra vägar en genom Ktonor. Den som genom magi eller på annat sätt förvrider sin uppfattning om tid och rum kan hamna i den inre labyrinten och dras in mot kaos. Bortom Henne Som Vakar I Djupet väntar Achlys, där rummet, materien och till och med evigheten upphör att existera.

Hon Som Vakar I Djupet

Hon Som Vakar I Djupet dyrkas av alla underjordens varelser. De menar att hon kan öppna portarna mot Achlys och förinta hela världen om hon inte blidkas.

Kanske ligger det något i det. Kanske är hon bara en varelse som kan vistas nära Achlys utan att påverkas av upplösningen, utan att för den skull kunna sprida förintelsen.

Det händer att underjordens invånare smyger sig upp nära ytan där de lägger sig i bakhåll för oskyldiga vandrare. Dessa slungar de ned som offer i de svarta floder som genomströmmar labyrinten och fortsätter ned mot den inre labyrinten. De genomför också andra slags offer till Henne Som Vakar I Djupet.

Ingen av alla de som genom åren har nedstigit i djupen har någonsin återvänt från den inre labyrinten, så ingen kan säga hur gudomen ser ut. Men hon uppenbarar sig i drömmarna hos alla som vistas länge i underjorden. I drömmen kan hon ta olika form, ett lysande öga i ett formlöst kaos eller en uppsvälld kvinnokropp vilande i mörker. Hon visar drömmaren vandrande genom oändliga labyrinter, lockad av någonting skrämmande men ändå underbart. I enstaka fall har drömmare fysiskt förflyttats djupare ned i labyrinten genom drömmar sända från Henne Som Vakar I Djupet.

De som möter henne i drömmarna dras till henne och vill söka sig ned genom labyrinten för att förenas med henne och upplösas i Achlys. Alla som drömt om Henne Som Vakar I Djupet någon längre tid grips av en drift att utplåna sin egen existens och upphöra.



CITADELLET RESTE SIG SOM ETT SVART BERG MOT HIMLEN. DEN HÖGSTA TOPPEN FÖRLORADE SIG I MOLNBANKARNA ÖVER STADEN. LÅNGT DÄR UPPE BLINKADE SVAGA LJUS. NÄR JAG KOM NÄRMARE FÖRLORADE JAG PERSPEKTIVET. CITADELLET BLEV EN SVART MUR SOM RESTE SIG FRAMFÖR MIG OCH FÖRMÖRKADE HIMLEN. ETT VIRRVARR AV MÖRKA STENMASSOR, STÅLKONSTRUKTIONER, RASERADE BYGGNADER AV GLAS OCH BETONG OCH SÖNDERROSTADE MASKINDELAR BLOCKERADE VÄGEN OCH GJORDE DET OMÖJLIGT ATT ORIENTERA SIG. STÄNGSEL AV URÅLDRIG TAGGTRÅD VÄVDE ETT NÄT ÖVER DEN FÖRVITTRADE STENEN.

JAG VISSTE BARA ATT JAG SKULLE UPP, UPP MOT DE HÖGSTA TINNARNA DÄR LJUSEN BLINKADE UT ÖVER STADEN. JAG BÖRJADE KLÄTTRA, UPPFÖR TRAPPOR, GENOM ÖDE MASKINHALLAR, UPPFÖR STÅLSTEGAR I BRANTA SCHAKT,

METROPOLIS

PÅ RAMPER ÖVER GAPANDE AVGRUNDER. MÅNGA GÅNGER FICK JAG VÄNDA TILLBAKA FRÅN EN ÅTERVÄNDSGRÄND. I SKUGGORNA SKYMTADE JAG HUNGRIGA WOLVEN OCH YLANDE FEROCCI. TIMMARNA BLEV TILL DAGAR, DAGARNA TILL VECKOR OCH TIDEN FLÖT SAMMAN TILL EN OÄNDLIGHET. FRÅN TAKTERASSERNA SÅG JAG UT ÖVER STADEN LÅNGT DÄR NERE, HÄR OCH DÄR UPPLYST AV ENSTAKA LJUS. TILL SIST LÄMNADE JAG RUINERNA OCH KOM UPP I BEBODDA DELAR. BESLÖJADE VARELSER RÖRDE SIG BAKOM MÖRKA GLASSKIVOR I VÄGGARNA. KORRIDORERNA FYLLDES AV VISKNINGAR. JAG FORTSATTE UPPÅT, UPP MOT DEN HÖGSTA TOPPEN DÄR JAG VISSTE ATT DEN MÖRKA DOMAREN VÄNTADE PÅ MIG."

*E*TT NAMN...EN PLATS...EN VISION. JAG HÖRDE DET VISKAS GÅNG PÅ GÅNG. OLIKA MÄNNIOSKOR, OLIKA KLINIKER. EN MYTISK STAD. EN TILLFLYKTSORT.

ALAN GRANT / JOHN WAGNER

Metropolis anses av många vara vårt urhem, förebilden för alla jordiska städer. Kanske var det en blomstrande och vacker stad innan Demiurgen störtade oss i fördärvet. Kanske har Metropolis alltid varit en mörk ruin, skapad av mörka gudar som en gång var vi. Alla städer ingår som en del i Metropolis. Staden har inga fysiska gränser. Den sträcker sig i det oändliga i alla väderstreck.

Här och var ligger delar av vår världs städer inskjutna i Metropolis. Våra kvarter och gator, bilar och spårvagnar bildar små enklaver mellan mörka skyskrapor och labyrinter av sten. Metropolis ligger bortom vår tid. Här finns vår tids storstäder sida vid sida med det gamla Rom och 1700-talets Paris.

När illusionerna bryts någonstans i en stad kan det vara Metropolis vi ser ut över. Vi ser sällan någon annan stad från vår värld, staden är så stor att fragmenten från vår verklighet ligger långt från varandra. I enstaka fall kan några av våra städer gränsa till varandra, men risken är stor att de inte befinner sig på samma plats i tiden. Att gå från en stad till en annan genom Metropolis innebär nästan alltid en resa i tiden.

Väldiga byggnader reser sig mot himlen och bortom. Här finns ursprunget till Babels torn, ett glastorn som sträcker sig bortom himlarna och försvinner i fjärran. Här finns torg stora som innanhav; hus med tusentals våningar som förbinds av slingrande gränder och brandtrappor; byggnader av lera och tegel, av trä och sten och järn, av glas och stål; maskinhallar som står tysta och täcks av damm och rost. Arkonternas tio citadell reser sig som mäktiga bergsmassiv mot himlen. Allt är insvept i en gulsvart smog.

Den levande staden

Delar av Metropolis är fortfarande bebodda. Här bor fortfarande människor, men de är lika förblindade som vi. De är inneslutna i sina egna trånga verkligheter och ser bara en liten del av staden omkring sig. De flesta är människor från vår värld som har förirrat sig ut i Metropolis och aldrig hittat tillbaka. De är inte uppvaknade och föds, lever och dör som vanliga människor. De lever som asätare och jägare i små grupper bland ruinerna. De är mycket misstänksamma mot främlingar. Här finns också andra varelser som en gång var våra bundsförvanter eller tjänare, eller som har sökt sig till staden efter vårt fall.

På enstaka platser har den levande staden återuppstått. Som öar i ruinerna ligger bebodda områden. Efter att ha vandrat i veckor genom öde ruiner kan man komma till en ensam gata med öppna butiker och ett normalt gatuliv. Ibland är gatan en del av vår värld och invånarna ser inte ruinerna som omger dem. Ibland är det verkligen en del av Metropolis som skyddas av en uppvaknad människa som kan hålla azghouler och plundrare borta.

De vanligaste varelserna i staden är azghoulerna, människornas gamla tjänare som blev kvar när vi fängslades i vår verklighet. De har tagit vår plats i staden och ser ogärna att vi återvänder från vår fångenskap. Azghouler kommer ibland över till vår verklighet för att plåga och trakassera oss. De finner vårt förblindade och hjälplösa tillstånd oerhört komiskt och tar alla tillfällen i akt att roa sig på vår bekostnad.

AZGHOULER

Azghoulerna är våra gamla tjänare, kvarlämnade när vi gick i exil. De driver runt i staden och lever av vad de kan hitta. Ibland söker de sig in i vår värld där de angriper människor och släpar dem med sig tillbaka till Metropolis. Azghoulerna är fortfarande våra slavar, men vi har glömt hur vi ska få dem att lyda. Den som lär sig en azghouls namn får makt över den. Det utlöser en nedärvd reaktion till lydnad och återkallar azghoulens vördnad för människor. Det är något som utnyttjas av demonologer och andra ockultister. De ägnar omfattande arbete åt att få fram gamla azghoulnamn och försöker använda dem för att binda azghouler. Ibland lyckas det, ibland blir demonologen azghoulföda. Det har gett upphov till legender om demoner som låter sig betvingas om man känner deras namn. Att det överhuvudtaget har en möjlighet att lyckas beror på att azghoulerna har ett begränsat antal namn, cirka 1000. Demonologier och ockulta verk innehåller ofta azghoulnamn tillsammans med igenkänningstecken så att man ska kunna koppla rätt namn till, förhoppningsvis, rätt azghoul. Azghouler i mänsklig tjänst kan ta vilken form de önskar och är ofta mycket människolika med högt utseendevärde. Utanför mänsklig kontroll väljer azghoulerna att återta sitt vanliga utseende.

Azghoulerna är stora humanoider med grov svart hud. De går lätt framåtlutade på bakbenen och har två fingar och två motställda tummar att gripa med på händerna. Huvudet är stort och oregelbundet med gröna ögon fyllda av flera små pupiller som

rör sig fram och tillbaka. Näsan är bara två näsborrar som kan tillslutas. Munnen kan öppnas horisontellt eller vertikalt och är fylld av stora grå tänder. Azghoulerna bär alltid en heltäckande, grå "stålrustning" med rökfärgat eller rött visir för ansiktet. Rustningen är egentligen en levande parasit som lever i symbios med azghoulen. Den är kopplad till azghoulens nervsystem och delar dess sinnesintryck. Den fungerar mer som ett yttre skal än som en dräkt. Azghouler går alltid beväpnade.

PERSONLIGHET: Azghouler är i grunden sympatiska varelser som har lidit mycket ont under mänskligt förtryck och nu tar en gruvlig hämnd på sina gamla plågoandar. Egenskaperna gäller azghoul i rustning:

RÖR	10+2T10 (21)	**UTS**	1T5 (3)
UPP	2T10 (11)	**STY**	20+4T10 (42)
EGO	2T10 (11)	**UTB**	2T10 (11)
TÅL	10+2T10 (21)	**KAR**	1T10 (5)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 400 cm

VIKT: 500 kg

SINNEN: Som de mänskliga. Med visir ser de infrarött och har en ljusförstärkning som gör att de ser obehindrat i skymningsljus.

KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk

FÖRFLYTTNING: 10 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

NATURLIG RUSTNING: 2 utan pansar/12 med pansar

FÖRMÅGA: Förändra form. Kan ta vilken humanoid form den önskar och höja sitt utseende till max 40.

FÄRDIGHETER: Klättra 15, Automatvapen 15, Gevär och armborst 15, Pistol och revolver 10, Tunga vapen 10, Undvika 10, Kastvapen 15, Krossvapen 10, Piskor och kedjor 15, Slåss utan vapen 15, Leta 10, Motorkunskap 15, Överlevnadskonst 15, Köra fordon 10

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

HEMORT: Metropolis

LIVSLÄNGD: oändlig

ANTAL: 1T10

Ruinerna

Till största delen är Metropolis en spökstad, befolkad av tjuvar och mördare, rovdjur och asätare. Stora delar av staden ligger i ruiner. Kanske har de alltid varit ruiner, ingen vet. Andra delar är på sammanbrottets rand med vittrande sten, rostande järn och överlastade konstruktioner som inte kan hålla sig själva uppe. Vidsträckta områden står övergivna. Palats står tomma sedan årtusenden. Gator ligger öde. Stora industrikomplex är på väg att falla samman.

Ännu efter tiotusentals år av vanskötsel finns det skatter att hämta i Metropolis ruiner. Generationer av plundrare har livnärt sig på att genomsöka de öde byggnaderna. Egendomlig apparatur, inredning som har överlevt tidens angrepp och hela områden som av en tidens nyck har klarat sig utan att förfalla lockar människor och andra att söka sig in i staden. Vi beskriver några platser. Märk att de ligger långt från varandra och bara kan nås genom portaler från vår värld eller kontroll av rumsdimensionerna.

Labyrinten

En stor del av Metropolis är en labyrint av gränder, trappor, täckta gångar och schakt som långsamt ringlar sig in mot en okänd mittpunkt. Delar av labyrinten är bebodda. Delar ligger till och med i vår värld. Några kvarter på Manhattan, i Berlin och Köpenhamn är delar av Metropolis labyrint. Om illusionerna rämnar där hamnar man i Labyrinten. Stora delar av den bebos av blodtörstiga varelser som sliter mänskliga vandrare i stycken.

Labyrinten är en gåta. Ristade på väggarna i schakt och gränder finns tecken som antyder vilken väg man ska vandra. I de bebodda delarna finns väsen som vet vägen in mot Labyrintens mitt och kan beskriva den om de uppmanas på rätt sätt. Kartor över labyrinten är vanliga.

Det sägs att den som vandrar igenom hela Labyrinten, ingen vet hur lång den är, blir uppvaknad och finner sin gudomlighet. Ingen vet om det stämmer, ingen som har gått in i de innersta kretsarna har någonsin kommit tillbaka.

A MOMENT'S STARK TERROR...THEN OBLIVION! AND THE ROAR OF THE CAGED MONSTROSITIES ECHOES IMPOTENTLY THROUGH THE CRUMBLING HALLS...

-ALAN GRANT / JOHN WAGNER

Jaktmarkerna

Jaktmarkerna är en särskilt förfallen del av staden. Inga ruiner är högre än ett par våningar och marken är täckt av bråte. Bränder flammar hela tiden upp i de utbrända husen och jagar över ruinerna. Här samlas mänsklighetens äldsta följeslagare, wolven. De var en gång våra jaktkamrater på utflykter i den mörka staden. Nu är vi själva deras byte när de söker sig in i våra förfallna stadskärnor genom jaktmarkernas ruiner.

Jaktmarkerna är den del av Metropolis som mynnar ut i våra utbrända slumkvarter. Wolven rör sig obehindrat mellan vår värld där de söker upp ensamma och försvarslösa offer, och sina egna jaktmarker där de jagar betydligt farligare byte. De ger sig gärna in i våra städer och hetsar sitt byte mot en svag punkt där de vet att illusionerna kan rämna. Skräcken får offret att se in i Metropolis, och rusa in i jaktmarkerna där wolven gör slut på leken.

I jaktmarkerna samlas också ferocco, stora varelser som lever ensamma och jagar för nöjes skull. De rensar ett område från wolven och upprättar ett eget revir. Sedan öppnar de en port mot vår värld, sällan mot de mest förslummade delarna. Ferocco har förfinad smak och jagar hellre ett byte som kan bjuda motstånd. De är kända för att slakta militära elitförband, tungt beväpnade gäng i slummen och polisstyrkor.

WOLVEN

Wolven är drygt meterhöga, fyrbenta rovdjur med sträv rödsvart hud som bara delvis är täckt av svart hår. Huvudet är trekantigt och påminner om en alligators. Ögonen ligger djupt och är rödsprängda. Tänderna är helt svarta och ligger utanför käften som hos en alligator. Tungan är blåsvart, lång och skarp och kan sändas ut med stor precision för att genomborra ett offer.

RÖR	10+2T10 (21)	**EGO**	1T10 (5)
STY	5+1T10 (10)	**UPP**	10+3T10 (26)
TÅL	5+1T10 (10)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

LÄNGD: 130 cm

MANKHÖJD: 120 cm

VIKT: 50 kg

SINNEN: Ser obehindrat i mörker

KOMMUNIKATION: Ylar

FÖRFLYTTNING: 10 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 80

NATURLIG RUSTNING: 1

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-4, ls 5-9, as 10-15, ds 16+), Tunga 15 (går en meter ut) (skr 1-5, ls 6-11, as 12-17, ds 18+)

HEMORT: Metropolis jaktmarker

ANTAL: 10+1T10

FEROCCO

Ferocco är stora, till det yttre ganska klumpiga fyrbenta djur. De påminner om tigrar i sitt rörelsemönster, men är helt hårlösa och täckta av ett kamouflagemönster som ständigt anpassar sig efter bakgrunden. Huvudet är kompakt med djupt liggande svarta ögon och långa, rakbladsvassa tänder. En lång svans gör att de kan hoppa och klättra med stor precision. De kan klättra också på lodräta väggar och kan hänga upp och ned om de har något att borra in sina decimeterlånga, utfällbara klor i.

RÖR	20+2T10 (31)	**EGO**	5+1T10 (10)
STY	20+3T10 (36)	**UPP**	10+3T10 (26)
TÅL	20+2T10 (31)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: —

LÄNGD: 250 cm

MANKHÖJD: 150 cm

VIKT: 200 kg

SINNEN: Skarpa. Ser infrarött.

KOMMUNIKATION: Eget kroppspråk gentemot andra ferocco. Telepatiska bilder mot människor.

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +8

DET FINNS EN PLATS BORTOM ALL SMÄRTA...EN PLATS DÄR NATTENS SVALA KYSS LÖSER ALLA BOJOR OCH GJUTER LIV I PLÅGADE SKUGGOR...

-CLIVE BARKER

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 185

NATURLIG RUSTNING: 3

FÖRMÅGOR: Infrasyn, Telepati, Projicera känslor: fyller sitt offer med skräck. Ett egoslag som i en skräcksituation krävs av offret.

FÄRDIGHETER: Klättra 30, Smyga 30, Undvika 20, Simma 25, Gömma sig 40, Leta 25, Akrobatik 20

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-4, ls 5-8, as 9-15, ds 16+), 2 klor 15 (skr 1-6, ls 7-12, as 13-17, ds 18+)

HEMORT: Metropolis jaktmarker

ANTAL:

Maskinstaden

Maskinstaden är ingen stad i ordets egentliga bemärkelse, utan en sammanhängande maskinkonstruktion som fyller många kvadratmil av Metropolis. Här finns kolossala ångturbiner, primitiva konstruktioner för kraftöverföring över flera kilometer med pistonger, väldiga generatorer, självlysande reaktorbassänger, oskyddade högspänningsledningar som hänger i taket längs korridorerna och obegriplig apparatur vars mening för länge sedan har fallit i glömska.

Maskinstaden består inte av gränder och byggnader som det övriga Metropolis. Rasslande lejdare och stålstegar förbinder olika delar av konstruktionen. Överallt öppnar sig schakt hundratals meter ned genom stålskelettet.

Största delen av maskinstaden är död, men delar fungerar fortfarande. Här och där väller röken fram från en fungerande ångturbin och strömmen går genom en ledning.

Ingen minns varför det väldiga maskineriet ursprungligen byggdes. Det är omöjligt att utröna genom att studera det. Modern och uråldrig teknik blandas ogenerat och olika delar är sammankopplade utan någon synbar mening.

Maskinstaden sköts sedan årtusenden av tekroner, saktmodiga varelser som reparerar eller plockar sönder delar av maskinparken och ibland bygger upp nya delar. Kanske är maskinstaden tekronernas skapelse, kanske har den byggts av människor men sköts av tekroner.

TEKRONER

Tekronerna är nästan helt mekaniska varelser, bara hjärnan och inre organ är organiska. De ser ut som spindelliknande människor av metall och hårdplast. De har alltid med sig svetsar, elborrar och andra verktyg som kan användas i självförsvar.

RÖR	10+1T10 (15)	**UTS**	1T10 (5)
UPP	2T10 (11)	**STY**	10+1T10 (15)
EGO	10+2T10 (21)	**UTB**	10+2T10 (21)
TÅL	10+1T10 (15)	**KAR**	1T10 (5)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

LÄNGD: 240 cm

VIKT: 300 kg

SINNEN: Närsynta, i övrigt skarpa sinnen.

KOMMUNIKATION: Eget språk.

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105

NATURLIG RUSTNING: 3

FÖRMÅGA: Maskinempati: inser direkt när de ser en mekanisk konstruktion hur den fungerar och vad den har för syfte.

FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Gevär och armborst 15, Krossvapen 20, Leta 15, Datorkunskap 50, Elektronik 50, Motorkunskap 50, Säkerhetssystem 30, Naturvetenskap 50, Fysik 50, Metallurgi 40, Ingenjörskonst 50, Matematik 50, Kemi 40

ANFALLSSÄTT: enligt vapen; 2 Gripklor 15 (händerna fungerar som gripklor) (skr 1-5, ls 6-11, as 12-19, ds 20+)

HEMORT: Maskinstaden i Metropolis

ANTAL: 1T10

Spegelsalarna

Spegelsalarna är en del av staden som är byggd nästan helt i speglar och glas, infattade i arabiska valvbågar prydda med obegripliga tecken. Av en tidens nyck har ovanligt mycket av det ursprungliga Metropolis bevarats här. Det ryktas att spegelsalarna bebos av en Uppvaknad som förslavar alla människor som kommer dit. Här finns fungerande maskiner som kan styra tiden i staden och förändra materien. Här finns möblerade palats fyllda med ödmjuka azghoultjänare som aldrig tycks ha förstått att mänskligheten fallit. Här finns (i alla fall säger ryktet så) ofattbara skatter. Spegelsalarna ligger i de övre delarna av staden, tusentals våningar upp i de högsta tornen. Få människor har tagit sig dit och ännu färre har återvänt.

De dödas stad

Metropolis begravningsplats. Här vilar varelser som dött under årmiljoner. Det fåtal människor som dött den sanna döden vilar här i väldiga mausoleer, inväntande tidens död. Varelser från bortom tid och rum ligger balsamerade i förseglade kammare. De dödas stad är byggd på en kulle. Gravmonument och mausoleer reser sig hundratals meter över marken. Gravkamrarna bildar en labyrint med knappt meterbreda gränder som långsamt slingrar sig i spiral upp mot kullens topp. I ett rutnät över kullen löper bottenlösa raviner vars innerväggar är urholkade av gravkammare.

I svarta gravrum väntar väsen som fortfarande rör sig och lever i döden. Bland gravmonumenten vakar mumlande varelser som inväntar evigheten i meditation. På höga stänger fladdrar bönevimplar och slöjor täckta med dödsrunor.

På kullens topp ligger Det tomma koret, en vit byggnad där enligt legenden Demiurgen ska vila efter världens slut. När Demiurgen försvann dök en svart väktare upp vid gravkoret. Den vakar så att ingen kommer in. Det har tolkats både som att Demiurgen skulle vara död och som att han fortfarande skulle leva.

De dödas stad är ständigt insvept i en gråvit dimma. Genom luften far de dödas klagorop, som vindens viskningar i träd som aldrig stått här. Längs gränderna irrar de döda som inte kan få ro.

Några av våra kyrkogårdar, särskilt Père Lachaise i Paris och Kairos stora kyrkogård, är kända för att vara portar till De dödas stad. Tecken på gravkammare visar var man ska gå in för att föras in i Metropolis gravstad.

VÄKTAREN

En mänsklig varelse med förtorkad, svart hud och svarta ögon vaktar Demiurgens grav på kullens topp. Hans kropp är svept i vita slöjor och i handen bär han ett vitt svärd. Han släpper ingen över tröskeln till gravkoret.

RÖR	50	**UTS**	3
UPP	50	**STY**	100
EGO	20	**TÅL**	50
KAR	20		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5
LÄNGD: 210 cm
VIKT: 80 kg
SINNEN: Upptäcker alla som närmar sig.
KOMMUNIKATION: Talar alla språk.
FÖRFLYTTNING: 25 m/SR
HANDLINGAR: 7
INITIATIVBONUS: +38
SKADEBONUS: +16
SKADEKAPACITET:
11 skråmor = 1 lätt sår
10 lätta sår = 1 allvarligt sår
8 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Faller efter ett dödligt sår, men reser sig igen inom 3 SR och kan ta obegränsat antal dödliga sår.
UTHÅLLIGHET: obegränsad
NATURLIG RUSTNING: 2
FÖRMÅGOR: Telepati, Okänslig för eld, el, radioaktivitet, Påverkas inte av magi, Okänslig för all mental påverkan
FÄRDIGHETER: Svärd (Hugg 100, Stöt 75, Parera 75, Undvika 50), Avväpna 50, Cirkelhugg 50, Tigersprång 50, Undanmanöver 50, Undvika kulor 50, Virvelvindsanfall 50, Mental påverkan 50
ANFALLSSÄTT: Svärd (Väktarens svärd dödar automatiskt alla med negativ mental balans som det rör vid. Gör annars skada som en katana.)
HEMORT: De dödas stad

DE DÖDA GUDARNA I tre mausoleer på tre kullar vilar de döda gudarna. Deras död är ett vaket tillstånd. Bara deras själar har försvunnit. Kropparna finns kvar och känner hunger, törst, frustration och åtrå. De kan inte lämna sina mausoleer, men lockar förvirrade vandrare att stiga in genom att ropa, sjunga och spela eller kalla dem med befallande röst. Ibland skickar de en levande död tjänare för att jaga in ett offer i mausoleet. Om ingen levande vandrat förbi på länge kan de skicka sina odöda tjänare in i vår värld för att hämta en fånge.

När offret väl är inne slår den tunga dörren igen och kan inte öppnas med mänsklig makt. Golvet där inne är täckt av resterna från tidigare offer. Guden är först vänlig, nästan insmickrande och välkomnar fången som en gäst. Men mycket snart tar driftena över och den tillfredställer sin perverterade sexualitet innan den dricker offrets blod och slukar dess kött. I enstaka fall lämnar de kroppen orörd och förvandlar fången till en levande död.

De döda gudarna är uppsvällda, halvt förruttnade varelser med vagt människolika drag. Huden är gröngrå med mörka fläckar och svulster. Delar av kroppen är öppna, variga sår. Ögonen är överdragna med en mjölkvit hinna. De är iskalla och slemmigt fuktiga.

RÖR	30	**UTS**	1
UPP	20	**STY**	50
EGO	40	**TÅL**	100
KAR	10		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5
LÄNGD: 300 cm
VIKT: 400 kg
SINNEN: Ser i mörker. Bländas av ljus och förlorar nästa handling.
KOMMUNIKATION: Talar alla språk.
BÄRFÖRMÅGA: 50 kg
FÖRFLYTTNING: 15 m/SR
HANDLINGAR: 5
INITIATIVBONUS: +18
SKADEBONUS: +9
SKADEKAPACITET:
19 skråmor = 1 lätt sår
18 lätta sår = 1 allvarligt sår
16 allvarliga sår = 1 dödligt sår
De är redan döda. Kan ta obegränsat antal dödliga sår.
UTHÅLLIGHET: obegränsad
NATURLIG RUSTNING: —
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Regenererar
ANFALLSSÄTT: Slåss utan vapen 30
MAGI: Samtliga magiskolor med samtliga besvärjelser till 50
HEMORT: De dödas stad

De levande gudarna

Metropolis är enligt traditionen byggt på 7777 kullar. På varje kulle tronar ett tempel helgat åt en av stadens många levande gudar. Templen är sedan länge halvt raserade och ingen vågar sig längre dit. Stadens levande gudar har degenererat och förvandlats till demoniska monster som jagar längs gatorna och över hustaken. De angriper med glädje människor, som i sitt förblindade tillstånd inte har makt att betvinga dem.

Templen uppvisar samma blandning av material och tekniker som den övriga staden. Det finns moderna, men raserade, byggnader i glas och stål, uråldriga tempelhus i huggen sten och resta stencirklar på platser av lagd kullersten. Vid sidan av citadellen är templen de tydligaste orienteringspunkterna i Metropolis. Det finns alltid ett tempel i närheten. Och det finns alltid en levande gud där det finns ett tempel.

ATHRAX Athrax är en av Metropolis levande gudar. En gång var hon en ansedd gudinna som mottog offer i det svarta stentemplet på kullen och blickade ned över sina tillbedjare. Sedan några tusen år tillbaka är hon en demon som jagar längs gränderna och i de mörka ruinerna. Dagtid gömmer hon sig i kryptan under ruinerna av sitt svarta tempel. Dit släpar hon sina offer och gör slut på dem. En ansenlig samling benrester och halvt förruttnade kroppar' har samlats under templet. Bara några spruckna pansarglasskivor och ett altare av betong står kvar över mark. Athrax beger sig aldrig långt från templet. Om ett byte flyr för långt låter hon det hellre löpa.

> **CITIES CHOKED WITH ROTTING CORPSES. THE AIR HEAVY WITH THE EAR- SHATTERING SILENCE.**
> -STEPHEN KING

Athrax har en högrest, mänsklig kropp med genomskinlig hud och kött som visar blodådror, pulserande inre organ och en onaturligt grov och kantig benstomme inne i kroppen. Ryggraden sticker ut som vassa taggar ur ryggen. Magen, brösten och bakhuvudet är täckta av ett grönsvart rutnät utanpå huden.

Händer och fötter slutar i långa klor av röd kristall. Huvudet är helt icke-mänskligt, avlångt med väldiga käftar kantade av dubbla rader rakbladsvassa tänder. En gulröd hjärna pulserar under det utdragna skallbenet. Ögonen är svarta och djupt liggande.

PERSONLIGHET: Domineras av hunger och ångest över vad hon har blivit. Helt psykotisk.

RÖR	20	**UTS**	5
UPP	10	**STY**	60
EGO	30	**UTB**	30
TÅL	40	**KAR**	5

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5
LÄNGD: 320 cm
VIKT: 250 kg
SINNEN: Ser obehindrat i mörker. Skarpt luktsinne.
KOMMUNIKATION: Tal
BÄRFÖRMÅGA: 60 kg
FÖRFLYTTNING: 10 m/SR
HANDLINGAR: 4
INITIATIVBONUS: +8
SKADEBONUS: +9
SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår
8 lätta sår = 1 allvarligt sår
6 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 230
NATURLIG RUSTNING: 2
ANFALLSSÄTT: Bett 10 (skr 1-5, ls 6-11, as 12-20, ds 21+), 2 klor 15 (skr 1-7, ls 8-13, as 14-24, ds 25+)
HEMORT: Templet

Underjorden

Metropolis underjord sammanfaller med labyrinten som finns under alla städer i vår värld. Det är här de flesta portalerna mot människornas värld finns. I underjorden möts nattens barn och varelser från Metropolis.

Men Metropolis underjord har fasor som inte finns i labyrinterna under våra städer. Gränder och trottoarer i Metropolis består överallt av rasslande galler. Trappor och smala stegar går ned i schakt under marken. Tunnelsystemet täcker hela stadens yta. Här lever achlytider och zeloth, nachtkäfer och borderliners på flykt från vår värld. Vandraren i Metropolis riskerar alltid att dras ned under marken, gallren kan när som helst lyftas och ge plats för horder av hudlösa kroppar som väller fram.

Kuben

Centralt i staden, några hundra meter ned i tunnelsystemet, finns den svarta kuben. Den är formad ur ett okänt material, har 100 meters sida och en skrovlig yta täckt av slingrande tecken som ständigt förändras när man betraktar dem. Kuben befinner sig i ett bergrum med nedgångar från alla håll. Egendomliga vätskor och elektricitet pumpas in i den genom kablar och slangar kopplade till väggarna. Achlytiderna tillber kuben och offrar till den. Det är alltid ett hundratal achlytider i bergrummet. Den som kommer nära kuben känner en illavarslande närvaro och mental balans sänks med ett steg för varje timme man tillbringar i kubens närhet. Achlytiderna säger att en del av Achlys ande är fången i kuben. Andra påstår att den är en konstgjord intelligens som blivit vansinnig av fångenskapen i underjorden.

ACHLYTIDER

Achlytiderna är Achlys tillbedjare i Metropolis, urmörkrets barn. De är halvt människor, halvt larver med svampig vit hud och stora ögon täckta av hud. Munnen är en ringmuskel kantad av en skarp hornkant. Fingrarna är korta och trubbiga. Under huden ses de inre organen röra sig. De är förvånansvärt böjliga och kan ta sig fram i en gång som bara är ett par decimeter bred.

Achlytiderna föds som larver i de stora vattenreservoarerna i underjorden. De förpuppas sedan i taken på gångarna strax under mark och kläcks fram fullväxta.

RÖR	10+1T10 (15)	**UTS**	1T10 (5)
UPP	10+1T10 (15)	**STY**	10+1T10 (15)
EGO	5+1T10 (10)	**TÅL**	10+1T10 (15)
KAR	1T10 (5)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: —

LÄNGD: 150 cm

VIKT: 60 kg

SINNEN: Skarp lukt och känsel. Ingen syn.

KOMMUNIKATION: Eget språk.

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105

NATURLIG RUSTNING: —

ANFALLSSÄTT: Dolk 15, Kedja 10

HEMORT: Underjorden

ANTAL: 2T10

ZELOTH

Zeloth lever närmare ytan än achlytider. De rör sig i gångarna precis under markytan och sliter ned sina offer genom gallren i marken. De var kanske ursprungligen människor, ingen vet. Zeloth är hudlösa människolika väsen. Muskler och bindevävnad ligger öppen och en tunn hinna blod täcker alltid zelothens kropp. Zeloth jagar genom att inringa sitt byte från olika håll genom tunnelsystemet. De har ett avancerat teckensystem av slag och rassel i gallren. Alla Metropolis invånare lär sig frukta det rytmiska rasslandet som ackompanjerar zeloths framfart.

RÖR	10+2T10 (21)	**UTS**	1
STY	10+2T10 (21)	**EGO**	1T5
TÅL	10+1T10 (15)	**UPP**	10+2T10 (21)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: —

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 70 kg

SINNEN: Skarpa. Ryggar för starkt ljus.

KOMMUNIKATION: "Trumsignaler". Inget talspråk.

FÖRFLYTTNING: 10 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105

NATURLIG RUSTNING: —

FÄRDIGHETER: Klättra 20, Smyga 20, Gömma sig 20, Leta 15, Simma 15, Krossvapen 15

ANFALLSSÄTT: Järnrör eller naturliga vapen, 2 Klor 15 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+)

HEMORT: Underjorden

ANTAL: 10+4T10

Citadellen

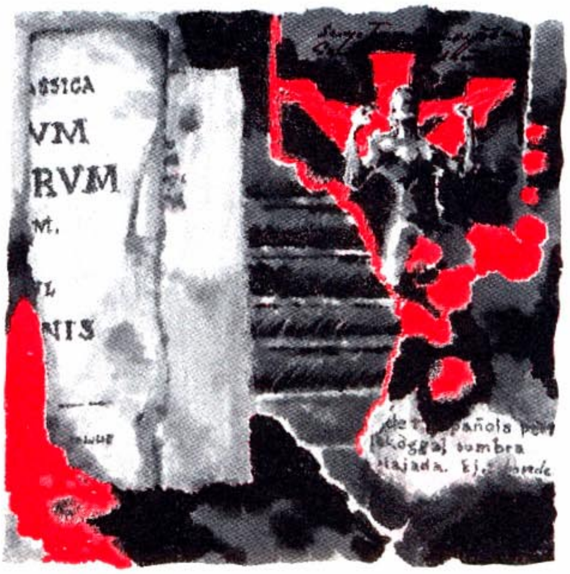
De tio citadellen dominerar Metropolis. De reser sig flera mil upp genom den gula smogen. Ursprungligen var de elva, men det högsta av dem försvann med Demiurgen och lämnade efter sig en gapande avgrund. De fyra försvunna arkonternas citadell står tomma och tycks vara övergivna sedan tusentals år. Enstaka liktorer vandrar fortfarande i de tomma korridorerna och minns sin härskare, men annars är förfallet fullständigt.

Det går inte att säga vilket avstånd citadellen har från varandra, eftersom avstånd i Metropolis är ett relativt begrepp. Från ett citadell kan man skymta de andra vid horisonten. Men det kan ta en timme eller ett liv att ta sig dit. I allmänhet är det omöjligt att förflytta sig mellan citadellen utan hjälp av magi eller stora kunskaper om de lokala dimensionsförändringarna i staden. Befinner man sig ute i staden kan man se citadellen höja sig långt borta, men de dominerar stadsbilden först när man kommer nära. Man kan vandra i åratal genom Metropolis utan att komma nära citadellen.

Också de sex levande arkonternas citadell är till största delen ruiner. De tusen våningar som bildar den milsbreda basen är helt förfallna. Här jagar wolven och ferocci. Azghouler har slagit sig ned i de tomma salarna. Underjordens barn kommer upp ur sina tunnlar för att jaga och plundra.

Först någon mil upp börjar citadellet befolkas av arkontens tjänare, liktorer och acrotider. Men också här står många salar övergivna. Hela palats står tomma och fyllda av damm. Man kan vandra i dagar utan att möta någon. Arkitekturen i citadellen är lika blandad som i Metropolis i stort. I allmänhet är den grövre längre ned. Där finns enkla stenkonstruktioner och primitiva maskiner för att dra hissarna och de väldiga fläktar som här och var fortfarande fungerar. Längre upp blir byggnaderna mer sofistikerade: moderna hus i glas och betong varvat med gracil arkitektur av indisk och arabisk typ. Det är i de högsta tornen, tre eller fyra mil över staden, som arkontens sanna skepnad finns. Den är sammanvävd med citadellet. Hela den övre delen av byggnaden är arkontens levande kropp som kan ta vilken form den önskar. Här är citadellet byggt av egendomliga material som aldrig skådats på Jorden. Det förändras ständigt efter arkontens vilja. Korridorer och portar öppnar sig och försvinner. Torn växer upp och försvinner igen. Det är mycket lätt att förirra sig i de här delarna. Här finns horder av tjänare, framför allt liktorer och acrotider men också mänskliga tjänare och varelser som inte kan skådas någon annanstans.

Det tar mycket lång tid att ta sig hit upp. Citadellet är ingen rationellt byggd konstruktion, utan ett lappverk av tusentals byggnader. Man måste söka sig genom slingrande korridorer, uppför branta trappor och genom trånga passager för att långsamt i zickzack ta sig upp. Det kan ta veckor eller månader. En del vandrare irrar hela sina liv genom citadellet utan att hitta vare sig upp eller tillbaka. När en inkräktare når de bebodda delarna av citadellet konfronteras han av acrotider och liktorer som dödar honom om han inte kan finna något gott skäl till att de ska låta bli.



KORRIDORER OCH PORTAR ÖPPNAR SIG OCH FÖRSVINNER. TORN VÄXER UPP OCH FÖRSVINNER IGEN

ARKONTER Arkonten visar sig för tjänare och besökare genom att ta en synlig fysisk kropp, en slags inkarnat men med direktkontakt med arkontens fysiska kropp så att den har alla sina egenskaper och förmågor tillgängliga. Arkonten skadas inte av att den synliga inkarnaten i citadellet skadas. Den kan samtidigt ha flera sådana inkarnater på olika platser i citadellet. För att skada en arkont på allvar måste man finna ett sätt att skada själva citadellet. Ingen har ännu funnit något medel att göra det, trots att Astaroth tidvis har ägnat en hel del tid åt att försöka. Arkonternas sanna skepnader har inte egenskaper och förmågor i egentlig mening. De kontrollerar fullständigt sitt citadell och naturkrafterna där. De kan upphäva gravitationen, förändra materiens sammansättning på partikelnivå, förvrida tid och rum de lämnar aldrig citadellet annat än i form av inkarnater.

Citadellet är genomsyrat av arkontens närvaro. Det är utsatt för samma påverkan som ett område på jorden som styrs av en manifestation, men i citadellet är närvaron mycket starkare. Arkontens väsen genomsyrar alla varelser som kommer in i citadellet. Alla som vistas i Kethers citadell fylls av en djup vördnad inför härskarmakten och vill fylla sin plats i den gudomliga hierarkin. Alla besökare i Binahs citadell ser sin plats i den stora gemenskapen, ser ritualernas nödvändighet och individens maktlöshet inför kollektivet. I Geburahs citadell lyder alla blint under lagen. I Tiphareths citadell känner alla sin plats i det stora sammanhanget och i Netzachs citadell inser alla att de måste tävla och visa att de är bättre än de andra. Bara i Malkuths citadell är påverkan svag. Där känner besökare en föraning om sin mänskliga gudomlighet, en känsla av vad de skulle kunna vara.

Manifestationen innebär också att alla i citadellet grips av en vördnad inför arkonten och inte kan välja att skada den. Det krävs ett egoslag med effekt på 20 eller högre för att inte bli en arkontens blinda tjänare när man befinner sig i citadellet.

ACROTIDER

Acrotiderna är arkonternas tjänare. De sköter citadellet och vaktar det mot inkräktare. De finns bara i arkonternas citadell och har antagligen skapats samtidigt med dem.

Acrotiderna är långa humanoider med smala lemmar. De tycks helt formade i ben och brosk. Armar och ben består av flera smala benpipor som smälter samman i lederna. Brosk och senor ligger öppet an mot benpiporna. Huvudet är litet och liknar skallen från ett köttätande djur med djupt liggande grå ögon. De bär ett genomskinligt pansar som täcker hela kroppen, men är vanligen insvepta i mörka slöjor som döljer hela deras kropp. De är beväpnade med kirasht (se nedan).



BARA MÖRKRETS FURSTE HAR KOMMIT LEVANDE TILLBAKA.

PERSONLIGHET: Blind lydnad mot arkonten, som de ständigt har telepatisk kontakt med. I övrigt obegripliga för människor.

RÖR	10+2T10 (21)	**UTS**	1T5 (3)
UPP	10+1T10 (15)	**STY**	10+2T10 (21)
EGO	10+1T10 (15)	**UTB**	5+1T10 (10)
TÅL	20+1T10 (25)	**KAR**	1T10 (5)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5
LÄNGD: 230 cm
VIKT: 150 kg
SINNEN: Ser infrarött, men i övrigt dålig syn. Skarp hörsel och lukt.
KOMMUNIKATION: Telepati
FÖRFLYTTNING: 10 m/SR
HANDLINGAR: 4
INITIATIVBONUS: +9
SKADEBONUS: +5
SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 180
NATURLIG RUSTNING: —
RUSTNING: 5
FÖRMÅGA: Telepati
FÄRDIGHETER: Smyga 20, Undvika 20, Dolk 15, Kirasht 15, Piskor och kedjor 15, Gömma sig 10, Leta 15
ANFALLSSÄTT: Klor 10 (skr 1-7, ls 8-15, as 15-25, ds 25+), Bett 8 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-22, ds 23+), Kirasht 15 (skr 1-8, ls 9-16, as 17-27, ds 28+) (egoslag med högre effekt än acrotidens för att undgå att tömmas på livskraft).
MAGI: FV 20 i alla besvärjelser upp till skolvärde 20
HEMORT: citadellen
ANTAL: 10T10

KIRASHT Acrotidernas vapen ser ut som en förtvinad avhuggen arm med tre långa svarta klor på handen. Den gör föga fysisk skada, men kan suga åt sig motståndarens livskraft. Om motståndaren träffas av kirasht slår både acrotiden och den träffade ett egoslag. Lyckas acrotiden med bäst effekt suger kirasht åt sig 1T10 av motståndarens Tålighet, permanent.

Avgrunden

De tio citadellen bildar en vid cirkel runt Avgrunden, den bottenlösa klyfta där Demiurgens citadell sägs ha stått. Här nedsteg Astaroth i jakten på sin tvilling. Här har tusentals nyfikna tagit sig ned för att söka spår efter Demiurgen. Bara Mörkrets furste har kommit levande tillbaka. Avgrunden är ett par mil rakt över. Staden står kvar ända fram till kanten, de yttersta byggnaderna balanserar på randen och ibland faller något hus ned. Smala klippavsatser leder ned i mörkret och redan efter ett tiotal meter blir det kolsvart. En unken stank av mörker och förruttnelse stiger upp ur djupet. En del varelser kan röra sig i Avgrunden. Erinyerna flyger över den, men ger sig aldrig ned i djupet. Crustacz kommer upp ur mörkret och jagar i gränderna när den svarta månen höjer sig på himlen. När månen sänker sig försvinner de ned i Avgrunden igen.

ERINYER Erinyerna finns över hela Metropolis, men flockas särskilt till Avgrunden, till citadellens högsta torn och till de riktigt höga byggnaderna. De är halvt biologiska, halvt mekaniska varelser som liknar söndertrasade flygödlor av naket kött och svart glas. De jagar i flock, slår ned på sitt byte och försöker lyfta det till någon hög plats där de kan slita sönder det.

RÖR	10+1T10 (15)	**EGO**	2
STY	20+2T10 (31)	**UPP**	10+1T10 (15)
TÅL	1T10 (10)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 70 kg

SINNEN: Skarp syn, också i infrarött spektrum. Normal hörsel och luktsinne.

LYFTFÖRMÅGA: max 93 kg (3xSTY)

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR flygande

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 80

NATURLIG RUSTNING: 2

ANFALLSSÄTT: Grepp 10 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-19, ds 20+) (vid allvarligt eller dödligt lyckas den lyfta sitt offer, om det inte väger för mycket), Näbb 15 (skr 1-6, ls 7-12, as 13-22, ds 23+)

HEMORT: Höga byggnader i Metropolis

ANTAL: 10+1T10

CRUSTACZ Crustacz finns bara vid Avgrunden. De kommer upp ur djupet när den svarta månen höjer sig på himlen och försvinner igen när den sänker sig. De är stora flugliknande varelser med elva ben, halvmeterlång kropp och halvgenomskinliga, gulgrå vingar som släpar i marken efter dem. De tycks trots vingarna inte kunna flyga. Stora käkar, ett snabelliknande organ och gulgrå facettögon upptar hela huvudet. De springer mycket snabbt upp längs gränderna och söker rätt på sitt byte. De sprutar in ett bedövande gift i bytet och släpar det sedan levande med sig ned i Avgrunden. Ingen som släpats bort av crustacz har någonsin hörts av igen.

RÖR	30+2T10 (41)	**EGO**	5
STY	15+1T10 (20)	**UPP**	10+1T10 (15)
TÅL	10+1T10 (15)		

LÄNGD: 100 cm

VIKT: 100 kg

SINNEN: Ser utmärkt också i totalt mörker. Radar. God känsel. Ingen lukt eller hörsel.

BÄRFÖRMÅGA: 20 kg, max 100 kg kortare sträckor

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +29

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105

NATURLIG RUSTNING: 4

ANFALLSSÄTT: Grepp 10 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-22, ds 23+), Bett 15 (skr 1-6, ls 7-12, as 13-22, ds 23+). Paralyserande gift med Tål-förlust 2T10. Paralys vid ned till 2/3 av Tåligheten slut. Kramper vid 1/2 av Tåligheten slut och ingen effekt vid 1/3 av Tåligheten slut.

HEMORT: Avgrunden

ANTAL: 2T10



LJUSET VIRVLADE MOT MIG I TUNNELÖPPNINGEN. DÄR SKYMTADE NEFARITERNA, REDO ATT BESTRAFFA MINA SYNDER MED BRÄNNANDE SMÄRTA. JAG BROMSADE I PANIK. TUNNELNS MÖRKER UPPLÖSTES I ETT VITT DIS. JAG HÄNGDE VIKTLÖS OCH SÅG NED PÅ MIN EGEN DÖDA KROPP ETT ÖGONBLICK, INNAN JAG SÄNKTE MIG NED OCH KÄNDE DET KALLNANDE KÖTTET OMSLUTA MIG. JAG HADE VALT BORT DET SOM VÄNTADE BORTOM DÖDEN, VALT ATT STANNA I MIN DÖDA KROPP. JAG SKULLE ÅNGRA MIG NÄR MASKARNA BÖRJADE KLÄCKAS UNDER MIN HUD OCH FÖRRUTTNELSEN UPPLÖSTE MITT KÖTT. NÄR JAG INSÅG ATT DÖDEN ÄR BARA BÖRJAN."

BORTOM DÖDEN

EFTER VAD MÅNGA tycker sig förstå så tog Demiurgen aldrig ifrån oss vår odödlighet. Döden är helt enkelt en port till andra existenser. Vi förändras efter döden men försvinner aldrig helt. De fallna änglar som fängslades på Jorden finns fortfarande kvar. Bara en handfull har utplånats under de årtusenden som har gått. Det krävs betydligt mer än döden för att förinta en människa. Några av oss lever här och nu. Vi har återfötts i nya kroppar när de gamla dog. Andra befinner sig i helveten och dödsriken, lever som andar i vår värld eller i landsflykt någonstans bortom illusionerna. Ett fåtal har bundits i andra existenser, som djur eller halvmänniskor, i föremål eller i sina egna döda kroppar. Ingen av oss dör. Vi kan vara bundna i ett föremål i tusentals år, men frigörs vi återtar vi alltid vår fysiska form på ett eller annat sätt.

Vi minns ingenting av vad vi var före vår födelse och vi kan inte se

*I*F I AM DEAD, WHY AM I DREAMING?
IF I AM DEAD, WHERE DO I GO FROM HERE?
IF I AM DEAD, WHY DOES THIS PAIN FEEL SO GOOD?
-FAITH NO MORE

framåt i tiden, efter vår död. När vi dör förintas vår identitet, jaget som vi utvecklade i vårt tidigare liv. Kvar blir Detet, vår ursprungliga natur som aldrig kan förstöras.

Dödsögonblicket

Om döden är ett påhitt av Demiurgen så är den den mest djävulska delen i Demiurgens förbannelse över oss. Den begränsar vår livstid till några korta år. Vi har inga minnen av det förflutna och kan inte göra upp några planer. Våra förhoppningar krossas av glömskan.

I dödsögonblicket raderas vårt minne. Det är vad döende människor uppfattar som att "livet passerar revy framför deras ögon". Därefter återformas vi som en ny kropp, med fragmentariska minnen av vårt förflutna som gradvis helt bleknar bort. Den nya kroppen kan vara en nyfödd, en plågad syndare i helvetet, en drömmare i paradiset eller ett spöke som hemsöker de levande i vår värld. Den liknar alltid vår tidigare kropp. Vi är kroppsliga varelser. Vi förlorar aldrig helt vår kropp, även om andar har ett minimum av materia i sig.

Återfödelsen

"Som stämpelns avtryck i den våta leran", säger buddisterna om återfödelsen. I återfödelsen återskapas vår tidigare kropp och person i en nyfödd. Det vanligaste är att vi återföds som en släkting till vårt tidigare jag, men vi kan också födas in i en helt främmande släkt. Vi återföds så gott som alltid inom samma folkslag och språkområde varje gång.

De flesta minns ingenting av sina tidigare liv. Bara genom hypnos, djupmeditation eller drömtydning kan vi få reda på vilka vi varit i tidigare liv. Också då luras vi lätt av våra egna drömmar om vad vi skulle vilja vara. Det finns betydligt fler som tror sig ha varit Napoleon än som kan påminna sig ha varit piskade ryska livegna. En kunnig hypnotisör eller drömtydare kan locka ur oss sanningen, annars är det svårt att få fram minnen från tidigare liv.

Förbannelser, neuroser och psykoser följer med oss bortom döden. Det vi inte lyckats reda ut före döden tar vi med oss till andra sidan. Vad som först kan tyckas vara en släktförbannelse kan i själva verket vara en förbannelse som följer en människa genom flera återfödelser.

En dödsmagiker kan styra återfödelsen och se till att en död återföds i en viss kropp. Det beskrivs under Magi.

I dödens gränsland

Den som inte vill gå genom döden till andra sidan kan fastna i gränslandet mellan liv och död. Där bleknar dina minnen med åren men försvinner aldrig helt så länge du inte dör. Din identitet förintas aldrig helt och du har ingen möjlighet att bilda en ny på samma sätt som en återfödd. Istället förvrids långsamt ditt tidigare jag tills det är oigenkännligt. Vandöda eller odöda kallar vi dem som har fastnat i det här ingenmanslandet. Några stannar där frivilligt, eftersom de inte vill ge upp sina minnen eller fruktar helvetet. Andra hålls kvar mot sin vilja. De har fjättrats med droger eller magi. Enda sättet att ta sig därifrån är att dö. Det går så gott som aldrig (det finns undantag) att återvända till livet från gränslandet.

Corpofagus

Corpofagus är en parasit som kan fånga en människa i en död och ruttnande kropp. Den ser ut som en svart igel, någon centimeter lång och med ett rött rutmönster över ryggen. Den tar sig in i en människas skalle genom näsborrarna, munnen eller öronen. Där borrar den sig in i hjärnan och orsakar svår förvirring, minnesluckor och en dundrande huvudvärk. Den drabbade uppsöker en undanskymd plats där hon är säker på att inte bli funnen och faller i koma. Efter 2-5 dagar börjar corpofagen utsöndra ett ämne som dödar kroppen utan att medvetandet frigörs. Den lägger sedan sina ägg i hjärnan och dör. De små corpofagerna föds efter 1T5 dagar. De livnär sig på den ruttnande kroppen och på mental energi från det fångade medvetandet. Det förlorar 1 poäng i Ego varje dag corpofagerna befinner sig i kroppen. Efter tio dagar har de växt klart och lämnar kroppen.

Medvetandet är fångat i kroppen tills den är helt förruttnad, då frigörs det. Det blir ofta kvar i närheten av dödsplatsen som en gengångare med uselt Ego och låg mental balans.

Kroppsbyte

Den som inte vill förlora sina minnen och är tillräckligt samvetslös och förfaren i ockulta vetenskaper kan byta kropp när döden hotar. Det finns magiska ritualer som gör det möjligt att överta en annan levande människas kropp, att besätta den. Då trängs kroppens ursprungliga "ägare" ut och återskapas i en ny kropp, som nyfödd eller i något dödsrike. Kroppen förändras gradvis, under flera års tid, så att den mer och mer kommer att likna den människa som bär den. Efter fle-

ra tiotal år har till och med arvsmassan förändrats. Ritualerna för att besätta en kropp beskrivs i magiavsnittet.

Materiens fångar

I enstaka fall kan en människa fjättras i död materia eller i en kropp från ett djur eller någon annan varelse. Magiska ritualer kan användas för att binda en människa i ett föremål. Så länge hon befinner sig i föremålet har hon kvar sina minnen och sin tidigare personlighet.

Det finns normalt sett ingen möjlighet att återvända till livet från en sådan fångenskap. När föremålet förstörs så att hon frigörs, dör hon och förlorar sitt tidigare jag. Möjligen kan en sådan materiens fånge överföras till en levande kropp och besätta den. Då kan hon behålla sina minnen och sin personlighet. Ritualer för att fjättra någon i ett föremål finns i magiavsnittet.

LEVANDE DÖDA

Några olyckliga frigör sig aldrig från sina kroppar, utan sitter fast i det ruttnande köttet. De minns till en början sina liv och har kvar personligheten. Men fångenskapen i en ruttnande kropp är tillräckligt för att driva de flesta till vansinne och minnena av livet bleknar snabbt.

Ett fåtal stannar frivilligt i sina döda kroppar. De är nästan alltid syndare som fruktar helvetet mer än allt annat. Andra binds i sina döda kroppar av droger eller magi. Besvärjelsen Manipulera döden kan användas för att skapa levande döda. Olika droger har samma effekt. Om kroppen reanimeras inom en timme efter döden kan den döde fångas som en levande död.

Levande döda går miste om en del av sina egenskaper från livet. I gengäld förlorar de nästan all känsel och kan inte utsättas för en fysisk chock. Varje kroppsdel lever sitt eget liv, oavsett om de sitter ihop eller inte. Det är därför en levande död måste hackas i småbitar för att stoppas. Levande döda har förlorat stora delar av sin hjärnkapacitet. De är avtrubbade på samma sätt som någon som är utsatt för extrema mängder droger eller omfattande lobotomi. Trots det är deras tillstånd skrämmande nog för att driva fram en extrem ångest. Levande döda producerar stora mängder adrenalin och har en konstant hög aggressionsnivå. Det gör dem starkare än de ursprungligen var i levande livet.

De kan antingen vara helt bevarade eller utsatta för en pågående förruttnelse. I allmänhet avstannar förruttnelsen när kroppen animeras, men det finns undantag. Levande döda har ingen naturlig läkeprocess, så om de skadas bildas snabbt ett ruttnande sår.

RÖR	5+1T10 (10)	**UTS**	1T10 (5)
UPP	1T10 (5)	**STY**	10+2T10 (21)
EGO	1T10 (5)	**TÅL**	spec
KAR	1T10 (5)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

SINNEN: Ingen känsel. Övriga sinnen är nedsatta.

KOMMUNIKATION: Enstaka ord. Talcentrum är ofta stört.

FÖRFLYTTNING: 5 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET: Speciell. Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönderdelas, men aldrig dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår innebär att en kroppsdel har avskilts. Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till varandra för att återförenas. Det tar 1T10 stridsrundor i en stridssituation, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje större kroppsdel (arm, ben, kropp) har hälften av varelsens totala styrka. Om de bränns till aska förintas den levande döda. Magiska ritualer och vissa droger kan också förstöra kroppen.

UTHÅLLIGHET: Obegränsad

FÖRMÅGOR: Okänslig för radioaktivitet, Behöver inte syre, mat eller vatten.

ANFALLSSÄTT: Slag 10, Krossvapen 10

Reanimations droger

Det enklaste sättet att binda en människa i hennes döda kropp är genom droger. Det praktiseras dagligen på Haiti, där zombiedroger används för att skapa lydiga tjänare med lätta hjärnskador. Doktor W. Davies har studerat framställandet av reanimationsdroger på Haiti. Processen är kringvävd av ritualer, men det är ingen magisk process i egentlig mening. Ritualerna är ett sätt att förklara och minnas tillverkningsprocessen. Doktor Davies beskriver hur delar av giftiga djur: paddor, havsmaskar och klotfiskar, blandas med örter och mineraler. Blandningen hettas upp flera gånger under loppet av tre dygn. Till synes magiska tecken ritas på marken, men de är snarare avsedda att utmäta den tid som oli-

ka delar av processen ska ta. Till sist blandas halvt förmultnade människoben i blandningen, som grävs ned tillsammans med rester av en död människa under ett dygn. Resultatet är ett rödaktigt pulver, ett kontaktgift. Det strös över en levande som dör inom några minuter. Men den döda lämnar aldrig kroppen. Efter ett drygt dygn reanimeras hon som en levande död med lätta hjärnskador. En annan typ av reanimationsdrog har framtagits av doktor H. West i USA. Den kan användas också på en död kropp och fånga själen i kroppen. Drogen injiceras och leder omedelbart till ett uppvaknande. De psykiska störningarna tenderar att bli ännu större vid reanimation av en naturligt död kropp än med den haitiska metoden, där döden orsakas genom drogen. Åtskilliga har sedan doktor Frankensteins tid försökt skapa liv genom att sätta samman delar från döda kroppar. Det har lyckats några gånger. För att skapa en levande människa av likdelar krävs det att någon "återföds" i den sammanbyggda kroppen. De gånger försöken har lyckats, har någon av de människor vars likdelar har använts i konstruktionen återfötts i den nyskapade kroppen. Det är ingen behaglig form av återfödelse och alla kända fall har drabbats av svåra psykoser.



MÖRKA ÄNGLAR SOM PÅTAR SIG BÖRDAN ATT LEVA UT DET MÖRKER SOM DE LEVANDE BARA VÅGAR VISKA OM.

NOSFERATU Nosferatu är offer för vad vi kallar blodshunger eller vampirism. Det är en smitta som överförs med blodet. Det krävs att man dricker en nosferatus blod eller får in stora mängder av det i ett öppet sår för att man ska smittas.

Nosferatu har i alla tider bildat en egen kultur, ofta på kyrkogårdar och i förfallna slumområden. De sysslar ofta med konst och musik. Det finns också mer ljusskygga grupper av nosferatu, som ägnar sig åt ockulta riter i glömda katakomber och gångar under kyrkogårdarna. De beblandar sig aldrig med de levande och sällan med de mer utåtriktade nosferatu. Nosferatu är mycket svåra att döda, men ökar ändå inte så snabbt i antal eftersom de medvetet måste smitta en levande för att skapa en ny av sin ras. De dör aldrig av ren ålderdom, utan måste få ett våldsamt slut. De har en uppsjö av legender om sig själva och sitt ursprung. Ofta hävdar de att de utgör en annan, och äldre, ras än människorna. De betraktar sitt tillstånd som något ädelt. Vampirismen är i själva verket en sjukdom, delvis psykiskt betingad. Det är bara människor med negativ mental balans som kan förvandlas till nosferatu. Smittan är en katalysator. En människa måste ha en dragning till vad nosferatu står för, den mörka sensualismen och medvetandet om synden, för att kunna drabbas. Nya nosferatu skapas genom att en levande byter blod med en nosferatu. När hon så småningom dör förvandlas hon efter 2T10 dagar till nosferatu. Vanligen dör hon direkt, när hennes skapare tömmer henne på blod. Nosferatu tål inte direkt solljus. De flesta undviker att gå ut på dagen eller bär mörka glasögon. För att behålla sin styrka måste nosferatu dricka människoblod. Det är en sexuell handling, så nosferatun väljer sitt offer med omsorg. Ingen nosferatu kan tänka sig att angripa någon som inte är det minsta tilldragande, annat än i yttersta nödfall. Nosferatu har i allmänhet en förkärlek för oskuldsfulla offer. Om de fäster sig särskilt vid någon, gör de denna till vampyr genom att utbyta blod. Nosferatu behöver inte döda sitt offer. Den måste slå ett egoslag för att sluta dricka medan offret ännu lever. Den måste dricka blod åtminstone en gång i månaden, annars försvagas den och åldras.

När nosferatu får syn på ett lämpligt offer grips de av en passionerad åtrå som de inte kan styra själva. Annars är de ofta kyliga och reserverade i sitt uppträdande.

RÖR	10+2T10 (26)	**UTS**	2T10 (11)
UTB	2T10 (11)	**STY**	15+3T10 (31)
KAR	3T10 (16)	**TÅL**	15+2T10 (26)
UPP	3T10 (16)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: Inget skräckslag

SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värme-

strålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som människor.

KOMMUNIKATION: Tal

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +7

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160

NATURLIG RUSTNING: —

BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä

ANFALLSSÄTT: Slåss utan vapen 20, annars enligt vapen

MAGI: Många nosferatu behärskar passionsmagi till 15 eller 20.

LIVSLÄNGD: oändlig

ANTAL: varierar

Gengångare

Gengångare är människor som har tagit en halvfysisk form efter döden. Inga gengångare är helt kroppslösa. De har bara en mycket liten del fysisk kropp, så att de tycks kunna sväva genom fasta föremål. Spöket eller gengångaren ser till det yttre ut som den döde.

Den som är ovillig att lämna sin döda kropp och platsen för sin död, men ändå inte vill stanna i den ruttnande kroppen, kan ta formen av ett spöke eller en gengångare. Det handlar ofta om människor som inte vill lämna sina nära och kära och sitt hem, eller som tycker sig ha något viktigt att uträtta innan de går in i den slutgiltiga glömskan. Efter några tiotal år glömmer också gengångaren vem han har varit och vandrar planlöst omkring tills han återföds i en ny kropp.

RÖR	3T10 (16)	**EGO**	2T10 (11)
STY	—	**UPP**	2T10 (11)
TÅL	—		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

SINNEN: Ser den levande världen som dimmig och overklig. Känner magi och ser auror mycket starkt.

KOMMUNIKATION: Talar ibland.

BÄRFÖRMÅGA: ingen alls

FÖRFLYTTNING: Omedelbar. Är obunden av rumsdimensionerna.

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: —

SKADEKAPACITET: Kan inte skadas fysiskt.

UTHÅLLIGHET: Obegränsad

FÖRMÅGOR: Telekinesi (bara hos vissa gengångare, så kallade poltergeists), upp till 100 kg 10 m/sek

ANFALLSSÄTT: Projicera känslor. Slå ett egoslag. Om gengångaren får högre effekt än sitt offer projiceras skräck, ångest eller andra känslor in i offrets huvud som måste slå ett skräckslag +10 för att inte chockas.

LIVSLÄNGD: 100-500 år innan den återföds.

ANTAL: Varierar

På andra sidan

"JAG VAKNADE MED EN MALANDE HUVUDVÄRK EFTER BEDÖVNINGEN. HELA MIN SKALLE VAR BANDAGERAD. RUMMET VAR TOMT. JAG GICK UT I KORRIDOREN. INGEN MÄNNISKA SYNTES TILL. EN BIT BORT STOD EN DÖRR ÖPPEN OCH ETT RASSLADE LJUD HÖRDES. JAG GICK DIT. DÖRREN ÖPPNADE SIG MOT EN SMAL, KAKELKLÄDD KORRIDOR. JAG TVEKADE ETT ÖGONBLICK INNAN JAG KLEV IN. DÖRREN SLOG IGEN BAKOM MIG.

RASSEL SOM FRÅN KEDJOR OCH EN KVÄLJANDE STANK LEDDE MIG LÄNGS GÅNGAR AV SMUTSGRÅTT KAKEL. BLINKANDE LYSRÖR GAV IFRÅN SIG ETT GULVITT SKEN. MINA BARA FÖTTER HALKADE I OLJA OCH BLOD PÅ GOLVET. KACKERLACKOR KRÄLADE RUNT SPRICKOR I KAKLET. NÅGON SKREK AV SMÄRTA LÅNGT BORTA.

KORRIDOREN SLUTADE MED EN DÖRRÖPPNING. JAG STEG UT PÅ EN LEJDARE AV RASSLANDE STÅL OCH BLICKADE UT ÖVER EN VÄLDIG SAL. I DET LÅGA TAKET SLINGRADE SIG VENTILATIONSTRUMMOR OCH GROVA KABLAR. TJOCKA ÅNGOR AV BRÄNT KÖTT OCH OLJA FYLLDE LUFTEN. GAMLA DIESELMOTORER MULLRADE. EN SÅGKLINGAS SKRIK SKAR GENOM LUFTEN. BLOD VÄLLDE UT ÖVER BETONGGOLVET NÄR BUKEN PÅ EN UNG MAN SKARS UPP. ÖVERALLT VAR GENOMSTUNGNA, SÖNDERBRUTNA OCH BRÄNDA, MEN ÄNNU LEVANDE KROPPAR FJÄTTRADE VID ROSTIGA MASKINER.

TONIGHT, THE WORLD WAS TO HAVE ITS BLINKERS REMOVED, ITS EAR-PLUGS TAKEN OUT. TONIGHT, THE VEIL BETWEEN LIFE AND THE REAL WAS TO BE SHREDDED. - PETER ATKINS

EN RANGLIG SPIRALTRAPPA LEDDE NED I SALEN. JAG SATTE MIN BARA FOT PÅ DET FÖRSTA TRAPPTEGET OCH STEG NED I ÅNGORNA."

Så länge människor var religiösa hamnade de i himlar och helveten eller i underjordens skuggrike. Många förs fortfarande till dödsriket, även om de är betydligt färre än förr. Var en troende hamnar efter döden beror på hennes eget samvete. Den som tror sig vara en syndare hamnar i helvetet. Den som betraktar sig själv som en ängel förs till paradiset. De som tror på ett dystert skuggrike, lika för alla, hamnar i ett sådant. Hur länge vi stannar i dödsriket beror på våra minnen. När alla minnesfragment från det tidigare livet är helt raderade återföds dödsrikets invånare i nya kroppar. Det kan ta allt från ett par hundra upp till tusen år. Vägen till skuggvärldar och helveten går i slingrande gångar ned i underjorden. Till paradiset stiger de döda upp genom himlen. Bara människor med negativ mental balans kan hamna i helvetet och bara de som har positiv balans kan komma till himlar och paradis. Till de grå skuggvärldarna kan alla komma.

Inferno

Inferno är den verklighet som våra tortyranstalter och fängelser, våra dödsläger och dårhus är en liten synlig del av. När illusionerna rämnar på sådana platser ser vi ut i Inferno. Svåra smärtor, tortyr och förnedring kan ge en människa förmågan att se och gå ut i Inferno. Det är dödsänglars och raziders hem, där de en gång skapades av onda makter.

På den tiden då vi fortfarande trodde på syndernas straff begav sig syndarna till Inferno efter döden. Några få lyckades fly eller vände tillbaka, när de insåg att det var deras eget dåliga samvete som förde dem dit. De flesta blev kvar. Inferno är fyllt av plågade människor, även om få söker sig dit efter döden i våra dagar.

De delar av Inferno som ligger närmast vår värld är helvetets nio kretsar. Där härskar Astaroth och där ruvar dödsänglarna i sina svarta citadell. De kretsar som ligger närmast oss har börjat tömmas på människor och det är inte ovanligt att man hittar övergivna, dammiga helveten där dödsänglar och razider har flytt in i vår verklighet för att skapa nya skärseldar för de levande.

När Astaroth tog steget in i vår värld förde han med sig nio legioner av fördömda syndare som kuvats till att bli hans tjänare. Plågor och förnedring har gjort dem till sadister som ser smärtan som den enda meningen med tillvaron. Människor som söker botgöring för synder i dag tar oftare kontakt direkt med nefariter som skapar ett personligt helvete, ett purgatorium, för syndaren. Den som plågas av svåra skuldkänslor och känner sig som en syndare kan mer eller mindre omedvetet kontakta nefariterna, som läser hans innersta känslor och skapar en skärseld åt honom. Många artefakter kan användas för att åkalla nefariter.

Inferno är en stor tortyrkammare, inte bara för människor. Här finns djävulska tortyrmaskiner, brinnande ugnar, fångceller och nitiska plågoandar. Större delen av Inferno består av salar och rum förbundna med trappor, hissar, schakt och korridorer. På några platser finns städer och öde, livlösa landskap. Inferno är inte någon underjord. En mörk himmel breder ut sig över tortyrkamrarna. Här och var öppnar sig schakt upp mot den stjärnlösa himlen. Det är en egen värld, som kan nås genom vår underjord eller genom portar i våra egna helveten.

PURGATIDER Purgatiderna är de fördömda som plågas. I Inferno har de fysiska kroppar som är helt lika de mänskliga de hade i vår värld. De är sönderbrända, torterade och stympade men i övrigt helt lika de människor som de var när de levde. De kan inte lämna Inferno på annat sätt än genom att besätta en människa. De har en inneboende förmåga att göra det. Det beskrivs under Besatt.

Purgatider kan inte med egen kraft lämna Inferno, men andra varelser kan kalla dem därifrån. Astaroth medförde legioner av fördömda när han steg in i vår värld. Det var purgatider som fysiskt steg ut i vår verklighet ur Inferno.

Magiker kan åkalla purgatider. Då stiger de fysiskt ut ur Inferno. Purgatider har samma egenskaper, förmågor och färdigheter som levande människor. Men de har en mental balans mellan –75 och –250 och är fullständigt psykotiska.

RAZIDER Raziderna skapades av Astaroth och dödsänglarna för att tjäna i Inferno och plåga syndarna. Några av dem har följt med Astaroth och dödsänglarna till vår värld. Andra har tillskansat sig större makt i det sönderfallande Inferno. Några har gett sig in i vår värld på egen hand för att skapa egna mindre helveten här. Raziderna har inga inkarnater. De kan ta mänsklig skepnad för våra ögon, men är liksom liktorerna helt i vår värld om de väljer att gå över gränsen från Inferno.

Deras sanna skepnad kan skymtas av någon med förhöjt medvetande eller magisk intuition, eller när illusionerna av någon anledning rämnar. De kan också välja att visa sin sanna skepnad. Det är alltid en skräcksituation som kräver ett egoslag.

Raziderna är halvt levande, halvt mekaniska varelser av svart järn, muskelvävnad, glas och blod. De är nästan fyra meter höga humanoider som går svagt framåtlutade. Ett yttre skelett av järn och glas håller ihop varelsens inre levande organ. Rödsvart blod pulserar i slangar genom kroppen. Ögonen är levande, gula med röda pupiller. De sitter i ett mekaniskt huvud med knivskarpa käkar av stål. En meterlång organisk tunga spelar fram och tillbaka.

PERSONLIGHET: Raziderna är besatta av döden och lidandet. De är skapade för att plåga människor och förfaller lätt till det också när de egentligen har andra syften.

RÖR	20+2T10 (31)	**UTS**	1
UPP	10+2T10 (31)	**STY**	40+4T10 (62)
EGO	2T10 (20)	**UTB**	10+2T10 (21)
TÅL	40+2T10 (51)	**KAR**	1T10 (5)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5

LÄNGD: 400 cm

VIKT: 600 kg

SINNEN: Skarpa. Ser infrarött och ultraviolett. Har ett radarliknande organ. Känner magnetfält.

KOMMUNIKATION: Tal

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET:

12 skråmor = 1 lätt sår
11 lätta sår = 1 allvarligt sår
9 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 290

NATURLIG RUSTNING: 5

FÄRDIGHETER: Skjutvapen: samtliga 25, Undvika 30, Närstrids & kastvapen: samtliga 40, Leta 20, övriga färdigheter varierar

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+), Klor 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+), i övrigt enligt vapen

MAGI: Dödsmagi till 40. Alla besvärjelser till 40. Besvärjelsen Besätta, SV 30. Gör att de kan besätta en kropp i vår värld medan deras egen befinner sig i Inferno.

HEMORT: Inferno

BESÄTTA

Besätta är en besvärjelse som en del varelser från utanför vår värld har. Den innebär att varelsen genom en ritual kan lämna sin egen kropp utanför vår värld och gå in i en mänsklig kropp. Effekten för besvärjelsen måste vara högre än effekten som offret slår på sitt egoslag för att motstå angreppet.

Razider som besätter en människa lämnar sin egen kropp som ett tomt skal i Inferno. De trycker ned medvetandet i den mänskliga själen som de besätter så att den bara kan säga något eller undvika att göra något genom ett egoslag. Det beskrivs i reglerna för besatthet. För att kunna besätta en människa måste varelsen känna hennes namn och veta hur hon ser ut, så att den kan visualisera henne. När varelsen så önskar kan den lämna människan och återgå till sin sanna kropp. Varelsen kan omforma kroppen den har besatt så att den tillfälligt kommer att likna dess sanna kropp. Den processen tar 2T10 dagar. När varelsen sedan lämnar den mänskliga kroppen återtar den sin tidigare form, men svårt deformerad med muskelbristningar, söndersliten hud och förskjutningar i skelettet.

SV: 30

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 100

RITUAL

UTRUSTNING: Skål med mänskligt blod. Svart järndolk.

MAGISKA REDSKAP: Svärdet

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej

INVOKATION: Obegripliga vrål på okänt språk.

GESTER: Händerna lyfts över huvudet.

VISUALISERING: Visualiserar kroppen den ska besätta. Ser sin själ som ett svart klot som lämnar den egna kroppen, färdas genom sfärerna till kroppen den ska besätta och tränger in i den.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 1 timme

De svarta citadellen

I Inferno finns de svarta citadellen, dödsänglarnas hem och mörka spegelbilder av arkonternas citadell i Metropolis. Djupt i underjorden ligger de insprängda. Liksom citadellen i Metropolis är de till stor del övergivna. Dödsänglarna har vänt sin uppmärksamhet mot människornas värld.



DE SVARTA CITADELLEN ÄR FYLLDA AV ETT KOMPAKT MÖRKER. INGET LJUS KAN TÄNDAS ELLER TRÄNGA IN DÄR.

De svarta citadellen är inte byggnader som kan beskådas utifrån, utan labyrintiska palats utan yttre form. De övre våningsplanen är ofta tomma. Enstaka razider och fördömda strövar här. Ju längre ner man kommer, desto fler razider och nefariter stöter man på. De svarta citadellen är fyllda av ett kompakt mörker. Inget ljus kan tändas eller tränga in där. Att vistas i ett svart citadell är en skräckupplevelse som kräver ett egoslag. Dödsängelns manifestation genomsyrar citadellet och fångar medvetandet hos dem som träder in. Alla med negativ mental balans faller omedelbart under dödsängelns kontroll och lyder blint varje impuls som citadellets härskare ger dem. De som har positiv balans kan motstå impulserna med ett egoslag på effekt 20+. De som har positiv balans på 250 eller mer påverkas inte. Allas mentala balans sjunker ett steg för varje timme i citadellet, lägst till –100 där den fastnar.

Längst ned i djupet vilar dödsängelns sanna kropp som ett kompakt mörker. För att möta sina tjänare eller besökare tar dödsängeln form som en inkarnat.

Den slocknade solen

På den stjärnlösa himmel som ibland skymtar genom schakt och takfönster i Inferno brinner en svart sol. Det är Astaroths sanna form. Han hänger på himlen och blickar ned över sin söndertrasade värld. Att se den är en chockupplevelse som kräver ett egoslag på +10.

Purgatorium

När den gemensamma bilden av dödsriket blir otydlig skapar vi istället våra egna himlar och helveten. Den som dör i dag hamnar ofta i ett helvete som formats av hans egna fantasier, ett purgatorium. Där konfronteras han med vad han innerst inne mest fruktar och eftertraktar.

Ett särskilt släkte av dödsänglarnas tjänare, nefariterna, skapar sådana personliga helveten. De kan läsa en människas drifter och fruktan i dödsögonblicket. Den som inte kan förlika sig med sitt liv och sina handlingar återskapas i purgatorium. Där plågas han eller hon tills alla minnen av det tidigare livet har försvunnit eller blivit likgiltiga.

Nefariterna kan åkallas av levande och hämta dem till sina helveten. Många artefakter kan användas för att kalla på nefariter. Det kan vara statyetter, magiska ritualer eller pusselgåtor av olika slag. Alla kräver att åkallaren verkligen betraktar sig som en syndare, förtjänt av att plågas i ett eget helvete. Människor med positiv mental balans kan inte åkalla nefariterna och inte heller hamna i helvetet efter döden.

Ett purgatorium skapas av syndarens minnen och drömmar, kombinerade med intryck från den fysiska världen runt honom eller henne i dödsögonblicket. Nefariterna har en begränsad förmåga att påverka tid och rum. De kan ta en del av vår verklighet, sammansmälta den med syndarens mardrömmar och minnen och lägga in resultatet i en egen dimension alldeles intill vår värld. Purgatoriet behåller därigenom en kontakt med vår värld på den plats där syndaren dog. En känslig person kan gå in i purgatoriet genom illusionerna på den platsen. En magiker kan lätt öppna en port där. Varje purgatorium är en egen värld, utan kontakt med andra helveten.

Utåt behåller purgatoriet formen från världen där syndaren dog. Landskap, byggnader och personer finns kvar, men förvridna och färgade av minnen från syndarens liv och mardrömmar.

LONGFEATHERS PURGATORIUM William Longfeather dog 1988 efter ett långt liv som underrättelseagent.

Han var militär rådgivare i El Salvador mellan -77 och -84. Han hade havererat tre äktenskap och inte träffat sin enda dotter sen hon fyllde fem. Genom lögner och svek hade han manövrerat sig till en framträdande position inom Firman.

I dödsögonblicket åkallade Longfeather en nefarit som skapade ett purgatorium åt honom. Nefariten tar ibland demonform med en ruttnande kropp sammanhållen av plast och stålkrokar. Ibland tar den form av Longfeathers femåriga dotter, sönderbränd av napalm och med variga sår efter granatsplitter.

Helvetet har till det yttre formen av den lilla staden Roscombe, Arizona, där Longfeather hade sitt hem och dog. Longfeathers hus har förvandlats till ett blodigt slakthus där hans kropp metodiskt slits i stycken av nefariten under långa, månlösa nätter. Till det yttre är det ett prydligt radhus. I det inre ser det ut som en hydda med jordgolv från Longfeathers traumatiska tid i Kambodja.

Stadens invånare tycks leva ett normalt liv, men ideligen angrips staden av helikoptrar som lägger ut mattor av napalm. Halvt förruttnade soldater strömmar in från djungeln och slaktar Roscombeborna. Arizonas öken har ersatts av en tät, mörk djungel bebodd av demoniska väsen som tagit form av människor Longfeather dödade i Kambodja och El Salvador. Hans egna gamla kamrater invaderar staden och torterar gång på gång ihjäl honom, hans frånskilda hustrur och hans femåriga dotter.

NEFARITER

Nefariterna är plågoandar, skapade för att locka fram en människas skuldkänslor och omsätta dem i bloddrypande tortyr. De har en osviklig förmåga att finna en syndare och läsa deras känslor för att finna deras synder. De finns både i Inferno och i purgatorier skapade av människor. Sedan Astaroth steg ut i vår värld har många nefariter sökt sig från Inferno för att istället skapa privata helveten åt enskilda syndare.

Nefariterna kan se ut på olika sätt och byta skepnad vid behov. Vanligen är de människolika men sargade av tortyrinstrument och ibland halvruttna. Öppna sår som inte vill läka och blodiga delar av kroppen där köttet ligger öppet och huden inte kommer tillbaka är vanliga. Ofta hålls sår och öppningar provisoriskt samman med sårklämmor eller krokar. Bland människor döljer de sig i heltäckande rockar och mörka glasögon. I sina egna helveten har de en förkärlek för att klä sig i barocka konstruktioner av stål, plast och läder.

Nefariterna skapades ursprungligen av dödsänglarna. Det händer att nya nefariter skapas. Människor kan under extrema förhållanden förvandlas till nefariter.

RÖR	20+2T10 (31)	**UTS**	1T5 (3)
UPP	10+1T10 (15)	**STY**	30+2T10 (41)
EGO	10+2T10 (21)	**UTB**	10+1T10 (15)
TÅL	30+2T10 (41)	**KAR**	10+1T10 (15)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5

LÄNGD: 180-200 cm

VIKT: 100 kg

SINNEN: Som människas, men ser magiska auror och kan avläsa mental balans hos en människa.

KOMMUNIKATION: Talar alla språk. Telepati.

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

10 skråmor = 1 lätt sår
9 lätta sår = 1 allvarligt sår
7 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 235

FÖRMÅGOR: Telepati, Förvrida tid och rum som en människa med mental balans ±300, Byta skepnad till varelse av upp till dubbla eller ned till halva nefaritens storlek och vikt. Kontrollera alla med mental balans mellan –50 och –100. Egoslag med högre effekt än nefariten krävs för att motstå kontrollen.

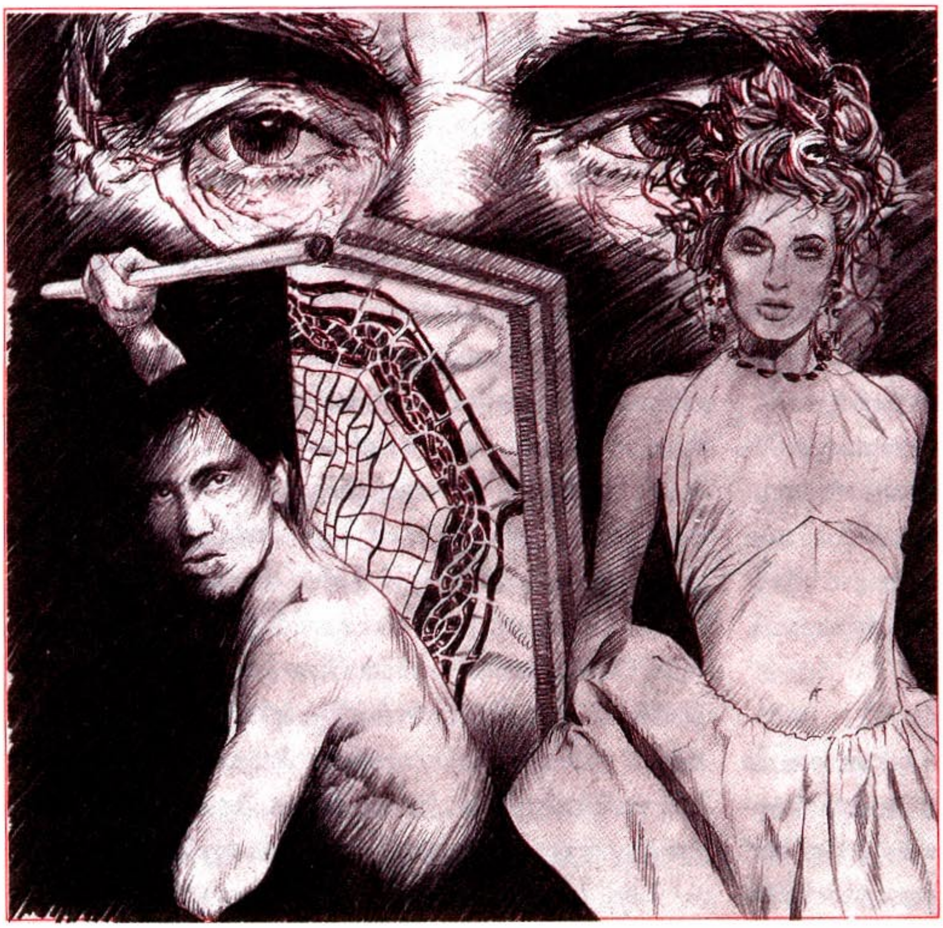
FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Pistol och revolver 15, Tunga vapen 15, Smyga 25, Undvika 25, Dolkar 25, Piskor och kedjor 45, Slåss utan vapen 20, Leta 15, Tortyr 75

ANFALLSSÄTT: Enligt vapen

MAGI: Dödsmagi till 50 med alla besvärjelser. Besvärjelsen Besätta, SV 30. Gör att de kan besätta en människa i vår värld medan deras egen kropp finns kvar i Inferno eller Purgatorium. Besvärjelsen beskrivs ovan vid razider.

HEMORT: Inferno och Purgatorium

ANTAL: 1-10



TANKARNA GLED BORT, JAG SLÄPPTE GREPPET OM DEN VAKNA VÄRLDEN OCH SJÖNK NED I MÖRKRET. MÖRKA HUS OCH SPRUCKEN ASFALT STEG FRAM UR DIMMORNA RUNT MIG. JAG KÄNDE MARKEN UNDER FÖTTERNA, VÄGDE JÄRNRÖRET I HANDEN. I DRÖMMEN ÄR JAG STÖRRE OCH STARKARE ÄN MITT VAKNA JAG. EN BIT UPP LÄNGS GATAN FANNS DEN GRÖNA STÅLPORTEN VI VAR PÅ VÄG MOT. PJOTR OCH CASSANDRA VAR OCKSÅ DÄR, JAG KÄNDE DERAS NÄRVARO UTAN ATT SE DEM. EN KRAFTIG SPARK SLOG IN STÅLDÖRREN. VI SÅG IN I ETT RÖRIGT KYFFE. MANNEN VI SÖKTE STOD DÄR INNE MED SIN NAKNA RYGGTAVLA MOT MIG. STOR SOM ETT HUS, BLEK OCH HÅRLÖS SOM ETT SPÄDBARN. HAN VÄNDE SIG LÅNGSAMT OM, DE RÖDA TJURÖGONEN SMALNADE OCH NÄVARNA KNÖTS. BAKOM HONOM SKYMTADE JAG EN DÖRRÖPPNING OCH ETT BEKANT

BORTOM DRÖMMEN

RUM. JAG KASTADE MIG MOT HONOM. HAN RUBBADES KNAPPT. HAN TOG MITT JÄRNRÖR OCH SLÄNGDE IN DET I VÄGGEN, LYFTE MIG FRÅN GOLVET. PJOTR SLÄNGDE SIG MOT HANS FÖTTER. DET FICK HONOM UR BALANS. CASSANDRA GREP OM VÄNSTERARMEN OCH FÖRSÖKTE SVINGA HONOM RUNT. HAN SNUBBLADE TILL, VACKLADE BAKÅT OCH FÖLL, INTRASSLAD I OSS, UT GENOM DEN BAKRE DÖRREN OCH IN I ETT BEKANT RUM, IN GENOM MIN SOVRUMSDÖRR. JAG SÅG MIN EGEN KROPP LIGGA MEDVETSLÖS PÅ SÄNGEN, MEN HANN INTE TÄNKA MER INNAN HAN GREP MIG I HÅRET OCH SLUNGADE MIG IN I GARDEROBSDÖRREN."

DRÖMMENS VÄRLD ÄR ett eget universum. I drömmen kan vi vara andra och göra annat än i den vakna världen. Där upphävs naturlagarna, tid och rum förlorar sin betydelse. Men drömmen kan också möta vår värld och påverka den. Drömmen är ingen egen värld, oberoende av oss. Vi skapar själva våra drömmar. De hämtas ur vårt inre universum. Där dyker glömda händelser och människor upp, ibland utan att vi känner igen dem. Platser och händelser har en direkt koppling till oss själva. I drömmen möter vi utan att veta det händelser och människor från våra tidigare liv.

Drömmen kan påverka den vakna världen. I sömnen förlorar vi en del av våra begränsningar. Vi kan skapa varelser i drömmen som sedan kliver ut i den vakna världen. Vi kan växa i styrka och kraft i drömmarnas värld, för att sedan gå ut i verkligheten med vår drömgestalt. Vi kan förändra saker i drömmarna, och därigenom förändra verkligheten.

Drömkonst

Det är som bekant inte alla drömmar som påverkar verkligheten. De flesta är just bara drömmar. Att styra sina drömmar och påverka den vakna världen med dem är en färdighet man måste lära sig. Ett fåtal människor behärskar den konsten sedan barnsben. Alla andra måste lära sig att hantera drömmen. Den färdigheten kallas Drömkonst. Alla som någon gång har lyckats påverka verkligheten genom en dröm, hamnat i en annan människas dröm eller haft någon annan särskild drömupplevelse har sitt Ego/5 (avrunda nedåt) i Drömkonst. Värdet kan sedan förbättras som för andra färdigheter.

Drömmagiker har automatiskt samma färdighetsvärde i Drömkonst som i Drömmens magiskola. Det höjs när värdet i magiskolan höjs. Däremot höjs inte magiskolans färdighetsvärde för att värdet i Drömkonst höjs. Drömkonst används för att återskapa en dröm där man varit tidigare när man somnar, för att ta en särskild gestalt i drömmen och sedan för att minnas drömmen när man vaknar upp. För att vakna upp ur drömmen av egen vilja krävs ett lyckat Drömkonstslag eller ett Ego/2-slag.

Drömkonst används huvudsakligen för att påverka dina egna drömmar. Du kan inte använda Drömkonst för att medvetet gå in i en annan människas dröm och du har svårt att förändra andras drömmar. Däremot kan du tvinga in andra i din egen dröm. Drömkonst är därför en mer begränsad färdighet än Drömmagi, som ger dig möjlighet att manipulera andras drömvärldar.

EXEMPEL: CASSANDRA HAR 12 I DRÖMKONST. HON BEFINNER SIG I EN VIDRIG MARDRÖM OCH FÖRSÖKER VAKNA. HON SLÅR 9. DET LYCKAS OCH HON VAKNAR UPP.

Förändra drömmen

Med Drömkonst kan du förändra din dröm medan du befinner dig i den. Du kan ändra landskapet och skapa varelser. Spelledaren avgör hur stora förändringar som tillåts från gång till gång. Färdighetsvärdet ger en riktlinje för hur stora förändringar du kan göra. En van drömmare kan omforma hela sin dröm. En amatör kan möjligen ändra detaljer. Effekten avgör om förändringen blir som du tänkt dig den. Med låg effekt har förändringen brister jämför med vad du hade tänkt dig. Hög effekt ger en perfekt förändring.

Du kan i första hand göra förändringar i din egen drömvärld. Om du försöker förändra någon annans dröm har du –20 i färdighetsvärde på Drömkonst. Det är betydligt svårare att göra sådana förändringar. Drömvärldar skapade av mästare, som drömfurstarnas världar, har ett inbyggt försvar mot förändring utifrån som gör dem ännu mycket svårare att påverka.

Tabellen visar hur stora förändringar som är möjliga vid olika färdighetsvärde. Förändringarna är kumulativa. Den som har 10 i Drömkonst kan göra förändringar möjliga både för 1-5 och 6-10.

FV	MÖJLIG FÖRÄNDRING
1-5	Ändra färger. Formförändringar av enstaka föremål, som att göra en kofot av ett järnrör eller ett par byxor av en gardin. Föremålets massa, storlek och material kan inte förändras nämnvärt.
6-10	Påverka mörker och ljus. Du kan skapa mörker om det är ljust, eller lysa upp en plats som är mörk.
11-15	Förändra enstaka föremål helt. Du kan förändra material och form helt på ett enstaka föremål, upp till 10 kilo tungt och en kubikmeter stort. Du kan fördubbla eller halvera föremålets vikt och storlek. Du kan t.ex. göra en blomma av ett automatgevär eller en telefon av en hatt.
16-19	Påverka tiden. Du kan själv röra dig dubbelt så fort, eller hälften så fort, som alla andra. Du kan få andra att röra sig dubbelt eller hälften så fort som normalt. Om du själv rör dig snabbare och gör andra långsammare, fördubblar du ditt eget antal handlingar och halverar alla andras.

DET ÄR SOM OM JAG VORE I MINA MARDRÖMMAR IGEN. JAG SER EN VRÅLANDE MAN VARS ANSIKTE LOSSNAR, OCH ALLT JAG KAN TÄNKA PÅ ÄR: DET HÄNDER PÅ RIKTIGT! VISKNINGARNA TALADE SANNING. -ALAN GRANT / JOHN WAGNER

20-25 Förändra byggnader och varelser. Du kan helt förändra form och material på en varelse eller en byggnad, förvandla en drömmare till sten eller förvandla ett hus till en ruin. Föremål upp till 10 kilos tyngd och 1 kubikmeters storlek kan du skapa ur intet eller få att försvinna helt.

26-29 Tidsförskjutningar. Du kan hoppa i tiden och göra tidshopp bakåt, så att det som nyss hände aldrig har hänt och du kan "börja om" tidigare. Du kan låta tiden gå upp till tio gånger snabbare eller långsammare än normalt. Det ger dig aldrig fler handlingar än dubbla antalet, men kan användas för att snabbt komma igenom en utdragen väntan.

30+ Omforma hela landskap. Du kan göra om hela drömlandskapet till något nytt, ta bort och lägga till varelser och byggnader efter eget huvud.

EXEMPEL: CASSANDRA ÄR INLÅST I ETT KALT RUM I DRÖMMEN. DET ENDA SOM FINNS I RUMMET ÄR ETT LITET BORD. HON RÖR VID BORDET OCH KONCENTRERAR SIG FÖR ATT OMFORMA DET TILL EN SLÄGGA SOM HON KAN BRYTA NED VÄGGEN MED. HON SLÅR 5. DET LYCKAS. MED 7 I EFFEKT HAR HON EN RIKTIGT BRA SLÄGGA. HON GÅR LÖST PÅ VÄGGEN.

Drömjaget

Det vanligaste är att vi skapar en avbild av vårt vakna jag i drömmen. Men en erfaren drömmare kan förändra sig i drömmen. Med Drömkonst kan du förändra din kropp och dina förmågor. Hur mycket kroppen kan förändras beror på färdighetsvärdet. Med högt värde kan du helt omforma dig själv. Ovana drömmare kan bara göra kosmetiska förändringar av sitt yttre.

När du ska ändra ditt yttre slår du ett slag för Drömkonst. Om effekten blir hög, blir förändringen precis som du har tänkt dig den. Vid lägre effekt har den vissa brister.

Du kan i första hand ändra ditt drömjag i egna drömmar. Befinner du dig i en annans drömvärld är det svårare. Då har du –10 i färdighetsvärde för Drömkonst. Det är svårare att göra förändringar i någon annans dröm.

Tabellen visar hur stora förändringar som är möjliga vid olika färdighetsvärde. Tabellen är kumulativ. Den som har 15 i Drömkonst kan göra förändringarna både för 1-10 och 11-15.

FV	MÖJLIG FÖRÄNDRING
1-10	Kosmetiska förändringar, som att byta utseende.
11-15	Kan öka ett egenskapsvärde med lika många poäng som färdighetsvärdet, men högst till tio gånger ursprungsvärdet. Du kan byta kön och helt förändra ditt utseende.
16-19	Kan anta en icke-mänsklig skepnad och höja två egenskapsvärden lika mycket som färdighetsvärdet, högst till tio gånger ursprungsvärdet.
20-29	Som ovan, men du kan höja tre egenskapsvärden lika mycket som färdighetsvärdet, högst till tio gånger ursprungsvärdet, och välja en färdighet du inte behärskar i vaket tillstånd till samma färdighetsvärde som din Drömkonst.
30-39	Som ovan, men du kan välja två färdigheter till samma färdighetsvärde som Drömkonst och byta skepnad när du önskar.
40-49	Kan höja fyra egenskapsvärden lika mycket som färdighetsvärdet, men högst till tio gånger ursprungsvärdet, och välja tre färdigheter till samma värde som Drömkonst. Du kan byta skepnad när du önskar.
50+	För varje tio steg i Drömkonst kan du höja ytterligare ett egenskapsvärde med samma värde som din Drömkonst, högst till tio gånger ursprungsvärdet, och får ytterligare en färdighet till samma värde som Drömkonst. På 50-59 har du alltså fyra höjda egenskaper och fyra färdigheter. På 60-69 fem egenskaper och fem färdigheter, osv. På ett Drömkonst över 100 får du bara en ny färdighet för varje 10 steg i Drömkonst.

EXEMPEL: CASSANDRA ÄR JAGAD AV EN MASKERAD MÖRDARE. HON FÖRSÖKER DÖLJA SIG I FOLKMASSAN PÅ GATAN, MEN HAN SER HENNE. DÅ BESTÄMMER HON SIG FÖR ATT BYTA SKEPNAD. HON KRYMPER OCH BLIR EN LITEN POJKE, SAMTIDIGT SOM HON HÖJER SIN RÖRLIGHET MED 12 TILL 26. HON RUSAR IN I EN GRÄND OCH FÖRSVINNER.

Portaler

Drömmare med ett mycket högt färdighetsvärde kan skapa portar mellan dröm och verklighet. De kan föra sig själva och andra varelser ut ur drömmen och in i vår verklighet, där de tar fysisk form.

De kan kalla på andra sovande och tvinga in dem i den egna drömmen. De kan uppsöka en människa i hennes egna drömmar, skada eller döda henne där och koppla samman hennes

drömjag med det verkliga jaget så att den sovande kroppen också skadas eller dödas. I enstaka fall kan de också gå med sina fysiska kroppar och verkliga föremål in i drömmens värld.

Sådana mästare är i allmänhet drömmagiker. Inom drömmagin finns besvärjelser för att skapa portaler och gå in i andras drömmar. Men mycket skickliga drömmare utan magiska färdigheter kan lära sig det.

Tabellen visar vad som kan åstadkommas vid olika färdighetsvärden.

FV	MÖJLIG HANDLING
20-25	Kalla på drömmare. Du kan kalla på någon sovande och tvinga in honom eller henne i din dröm. Den sovande slår ett egoslag. Blir effekten lägre än din effekt för Drömkonst tvingas han eller hon in i din dröm.
26-30	Skapa portal ut ur den egna drömmen och gå ut i vår vakna värld. Du kan medföra materia motsvarande ditt färdighetsvärde i kg ut ur din dröm.
31-39	Skapa portal in i drömmen. Du kan gå med din fysiska kropp in i din dröm och medföra materia motsvarande ditt färdighetsvärde i kilo från vår värld. Kan bara göras om du har en levande kropp i den vakna världen.
40+	Sammankoppla dröm och verklighet. Du kan skapa en koppling mellan en människas drömjag och hennes vakna jag, så att allt som händer henne i drömmen händer också i verkligheten. Det görs vanligen i samband med att hon tvingas in i din dröm, så att du kan kontrollera vad som händer henne. Offret slår ett egoslag. Om det underskrider ditt effektslag för Drömkonst har du skapat kopplingen och allt som händer henne under den dröm som pågår händer också hennes kropp i verkligheten. Kopplingen gäller bara för en dröm.

EXEMPEL: JUAN MIGUEL HAR 27 I DRÖMKONST. HAN VILL TVINGA IN CASSANDRA I SIN EGEN DRÖM. HAN SLÅR ETT DRÖMKONST. DET BLIR 2. ETT PERFEKT SLAG SOM GER +10 TILL EFFEKTEN. DET BLIR SAMMANLAGT 35 I EFFEKT.

CASSANDRA HAR INGEN MÖJLIGHET ATT FÅ SÅ HÖG EFFEKT PÅ ETT EGOSLAG, SÅ HON TVINGAS IN I JUAN MIGUELS DRÖMVÄRLD.

Drömmens värld

Du kan i allmänhet inte styra hur dina drömmar ser ut. Det gör spelledaren. Den kan vara mer eller mindre lik den vakna världen. Den präglas alltid av dina tankar och din personlighet. En drömmare med låg mental balans skapar en mörkare, farligare dröm än någon med hög balans. Flera människor kan ha samma dröm. Ingen vet riktigt hur det går till. Kanske är det möjligt tack vare en telepatisk kontakt. De skapar drömmen tillsammans, så att den får drag av allas personlighet.

Handlingen får avgöra hur drömmen ser ut vid olika tillfällen. Ibland kan den vara långt från verkligheten med flytande färger, konstiga perspektiv och en förvriden tidsuppfattning. Ibland kan den vara mer realistisk och i stora delar överensstämma med rollpersonernas vakna värld. Om de ska befinna sig länge i drömmen, kanske en hel spelomgång, är det oftast bättre med en mer realistisk dröm. Den är lättare för spelarna att visualisera och spela i.

TID I DRÖMVÄRLDEN

Drömmen ligger bortom tiden. Skickliga drömmare kan påverka tiden i drömmen så att den går fortare eller långsammare än normalt. Annars är det spelledaren som avgör hur drömtiden ser ut. I normala fall är den parallell med den vakna tiden. En vaken timme motsvarar en timme i drömmen. Men i vissa fall kan det vara väldiga skillnader. En timme i drömmen kan motsvara ett år i vår värld, eller tvärtom. Det beror på spelledarens syften.

DRÖM OCH VERKLIGHET

En skicklig drömmare kan påverka den vakna världen genom att öppna portaler, eller genom att skada någon i drömmen och därigenom såra den sovande kroppen. Men drömmen kan påverka verkligheten på andra sätt också. Rollpersonerna kan hitta ledtrådar i drömmen som kan användas för att lösa problem i den vakna världen. Det kan vara saker som de känt till i tidigare liv, eller sådant som de kommer att få reda på senare i livet. Drömmen bekymrar sig inte om tid och rum. I prekognitiva drömmar, sanndrömmar, upplever drömmaren något som sedan kommer att inträffa i verkligheten. Han lyckas för ett ögonblick se igenom den lögn som tiden i själva verket är. Det går inte att med viljekraft mana

fram sanndrömmar. De kommer av sig själva (när spelledaren behöver dem). Drömmaren vet inte heller om att sanndrömmen är en profetia förrän den slår in.



LÅNGT FRÅN VERKLIGHETEN MED FLYTANDE FÄRGER, KONSTIGA PERSPEKTIV OCH EN FÖRVRIDEN TIDSUPPFATTNING.

Budskap från skickliga drömmare eller från varelser utanför vår värld kan lämnas. I drömmen kan vi se genom verklighetens illusioner. Det är ett sätt att möta varelser från andra sidan och se saker vi annars inte skulle se.

Rollpersonerna kan också påverka den vakna världen direkt med något de gör i drömmen. De kan förstöra något farligt föremål, som då också förstörs i verkligheten. De kan befria någon som är fången med sitt drömjag och vars kropp därför ligger i koma. Ingenting hindrar att de kan påverka verkligheten genom drömmen, fastän de inte har några höga värden i Drömkonst. Skillnaden jämfört med skickliga drömmare är att amatörer inte vet när de verkligen påverkar den vakna världen och när de famlar i blindo.

Ibland kan dröm och verklighet flyta samman så att vi inte kan skilja mellan dem. Då har någon drömmare, med eller utan egen vetskap, öppnat en vidsträckt port mellan drömmen och den vakna världen. Det får ungefär samma verkan som när illusionerna i vår verklighet bryts ned så att vi ser mer av den sanna verkligheten. Allting kan hända. Själva materien blir opålitlig. Egendomliga varelser dyker upp.

Men när verklighetens illusioner försvinner ser vi in i en annan värld som (tror vi i alla fall) verkligen finns där. När en dröm smälter samman med verkligheten är det en människa som i sömnen förändrar världen omkring oss. Förändringarna är helt kopplade till drömmaren. Om han eller hon väcks eller dödas försvinner störningarna.

Drömvandrare

En särskild slags besatthet innebär att drömmaren gradvis förflyttar sin livskraft in i drömmen. Han eller hon överför sig själv till drömjaget och tömmer sitt levande jag på kraft. Det yttrar sig i att han förlorar en poäng i Ego från sitt vakna jag varje gång han går in i drömmen. Den poängen överförs till drömjaget. Han blir gradvis mer frånvarande och drömmande i den vakna världen och starkare i drömvärlden. När det vakna jagets Ego har sjunkit till noll är han ett vårdpaket som dör inom några veckor.

Drömjaget lever vidare och blir en av de Vandrare som genomströvar andras drömmar och kan gå obesvärat mellan olika drömvärldar och ut i vår verklighet. Överföringen kan ske av fri vilja hos någon som vill förflytta sig in i drömmen för gott. Alla med en Drömkonst på 30 eller högre kan göra det. Men det är vanligare att den orsakas av en förbannelse och inte styrs medvetet av den drabbade.

Drömvandraren har fått en inneboende förmåga att vandra mellan olika drömvärldar, liknande den en magiker kan skaffa sig genom besvärjelsen Drömvandring. Drömvandraren har så högt färdighetsvärde i Drömkonst att hon eller han obehindrat kan lämna drömmen och gå ut i vår värld.

De flesta drömvandrarna är människor, även om andra varelser också kan söka sig in i mänskliga drömmar. Det finns ett par drömvandrare som är azghouler. Drömvandrarnas syften och planer varierar våldsamt från person till person. Gemensamt för dem är att de ser ner på den vakna världen och betraktar drömvärlden som "den sanna verkligheten".

Drömvandrare ser i allmänhet ut som människor, men de kan förändra sin fysiska form hur de vill enligt reglerna under Drömjaget. De kan ta en helt icke-mänsklig form. Här beskrivs en genomsnittlig drömvandrare i mänsklig form.

ARMAND MAHFOUZ Armand Mahfouz föddes i 30-talets Marseille där han byggde upp en gangsterorganisation som sysslade med beskydd, rån, stölder och prostitution. I en intern uppgörelse 1962 blev han totalförlamad och sängbunden. Armand lärde sig att drömma. Han blev en skicklig drömmare och 1969 lämnade han vår värld och gick in i drömmen som en Vandrare. Men han släppte aldrig sina kontakter i Marseilles undre

DERAS VÄRLD ÄR SOM VÅR VÄRLDS SKUGGA. MÖRK OCH FÖRVRÄNGD, MEN LIKA FULLT EN DEL AV SAMMA HELHET... -NEIL GAIMAN

värld. Armand använder sin Drömkonst för att utvidga den brottsliga verksamheten. Han utför fräcka kupper genom att gå in i vår värld genom drömmen. Han håller kidnappade företagsledare fångna efter att ha fört in dem i sin egen drömvärld. Armand kontrollerar en brottsorganisation med cirka 200 medlemmar i Marseille. Han håller på att utvidga verksamheten till Barcelona.

Armand är lång och mörk med bruna ögon och krusigt svart hår. Han uppträder vanligen som sig själv, men kan också ta skepnad av en kortväxt vit man och i enstaka fall som en väldig svart panter, för att skrämma sina underhuggare eller motståndare. Armand kan höja tre av sina egenskaper med 40 från grundvärdet. Nedan anges vilka värden han brukar ha i mänsklig form.

RÖR	15-55 (15)	**UTS**	14-54 (14)
UPP	13-53 (13)	**STY**	10-50 (50)
EGO	10-50 (10)	**UTB**	6-56 (6)
TÅL	12-52 (52)	**KAR**	9-49 (49)

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 75 kg
SINNEN: Mänskliga
FÖRFLYTTNING: 7 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: +3
SKADEBONUS: +7
SKADEKAPACITET:
11 skråmor = 1 lätt sår
10 lätta sår = 1 allvarligt sår
8 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 290
NATURLIG RUSTNING: —
FÄRDIGHETER: Drömkonst 50, Automatvapen 20, Gevär och armborst 15, Pistol och revolver 15, Smyga 20, Undvika 15, Dolkar 15, Slåss utan vapen 15, Gömma sig 10, Säkerhetssystem 20, Världsvana 20, Förföra 20, Förhörsteknik 15, Kontaktnät: drömvandrare 20, Förfalskning 25, Inbrottsteknik 25, Köra fordon 15, Skugga 20
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: Drömmagi 20, Se genom drömmen 20, Manipulera dröm 15, Åkalla drömvarelse 15, Binda drömvarelse 12, Driva bort drömvarelse 15, Drömvandring — inneboende förmåga
HEMORT: Drömvärldarna

Vortex

Vortex är alla drömmars ursprung, den källa som Jung kallade vårt "kollektiva undermedvetna". Därifrån hämtar vi bilderna till våra drömmar. Ingen vet vad Vortex är. Somliga hävdar att det är något ursprungligt som fanns före människan. Andra menar att det har skapats av våra undertryckta känslor som har fångslats i den här trånga verkligheten.

Vortex är en kaotisk blandning av känslor och bilder. Det är en malström där alla våra drömmar, mardrömmar och tankar flyter samman och trasas sönder tills inget återstår. Att färdas för nära Vortex är ett säkert sätt att förlora förståndet. Inget medvetande kan hantera den kaotiska ström av känslor och information som blandas där. Bara de starkaste kan röra sig i närheten av Vortex.

Men Vortex är också ett kraftcentrum. De mäktigaste drömmarna skapas i närheten av Vortex. Den som kan röra sig i de kaotiska gränstrakterna kan skapa väldiga drömvärldar. Där finns de åtta drömfurstarnas domäner, imperier sammanflätade av hundratals drömvärldar.

Nära Vortex kan annars bara varelser födda ur drömmen röra sig. Ichtyrier och psyfager rör sig obehindrat i närheten. Ichtyrierna är födda ur Vortex. De vandrar obehindrat in i de mest kaotiska områdena dit ingen människa kan gå.

Du vet att du närmar dig Vortex när drömmen börjar förvridas allt mer. Det som ursprungligen var en nära avbild av din vakna värld, eller av minnen ur ditt förflutna, förvrids tills färger, vinklar och perspektiv inte längre liknar någonting ur den vakna världen. Varelserna nära Vortex har sällan tre dimensioner, oftare två eller fem. I drömmen kan vi se flerdimensionella varelser, även om vi inte kan föreställa oss hur de såg ut när vi sedan vaknar upp.

Nära Vortex går olika drömmar nära i varandra. Ingen dröm varar längre än ett ögonblick. Nya scener dyker hela tiden upp. Varelser ändrar form, försvinner eller dyker upp. Tiden löper amok. När du kommer så nära Vortex som en människa kan gå utan att förlora sitt förstånd är du omgiven av en kakafoni av intryck som alla tycks relatera till någonting du inte riktigt kan minnas. Du vill förtvivlat gärna foga samman dem till något

begripligt, men all mening upplöses lika snabbt som den formas. Om du färdas för nära upplösningen går du under. Din identitet upplöses i sina beståndsdelar. Du dör eller blir galen.

ICHTYRIER Ichtyrierna är födda ur Vortex och finns bara i drömmens värld. De har tjugo spindellika ben och långsträckta, ledade kroppar täckta av tjocka skal. Huvudet har två röda ögon och en väldig käft fylld av skarpa svarta tänder. Ichtyrier jagar drömmare. De skapar en koppling mellan dröm och verklighet så att deras offer förtärs också i verkligheten. De kan obehindrat röra sig in och ut ur människors drömmar. Drömfurstarna har lärt sig att tämja ichtyrierna och använder dem som vakthundar.

RÖR	2T10 (11)	**EGO**	1
STY	1T10 (5)	**UPP**	2T10 (11)
TÅL	2T10 (11)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0
LÄNGD: 100 cm
VIKT: 20 kg
SINNEN: Kan spåra en drömmare genom flera drömvärldar.
FÖRFLYTTNING: 5 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: —
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 90
NATURLIG RUSTNING: 2
ANFALLSSÄTT: Bett 15 (Skr 1-7, ls 8-13, as 14-22, ds 23+)
HEMORT: Vortex, Drömvärldarna
ANTAL: 10+1T10

PSYFAGER Psyfager kommer inte ursprungligen från drömvärldarna. De har fångats där efter att ha förlorat sina fysiska kroppar. Nu försöker de återvända till den vakna världen genom att besätta drömmares kroppar. De angriper den sovande i drömmen, besegrar och fångar hans drömjag. Sedan tar de hans kropp i besittning. Så länge drömmaren finns levande fången i drömvärlden kommer kroppen att leva, besatt av psyfagen.

I drömvärlden ser psyfagen ut som en människa, men med kolsvart hy och utan kroppsbehåring. Den har helt svarta ögon utan pupiller och långa svarta klor på händerna. I vår värld kan den inte ha någon egen form. Den kan inte gå ut i den vakna världen genom en portal från drömmen, då förlorar den sin form.

Psyfager håller till i egna drömvärldar där de håller drömjaget fånget i någon form av fängelse. Det kan vara allt från ett låst rum till en fånghåla eller kedjor fästa i en sten. När psyfagen har lyckats fånga drömmarens drömjag krävs inget egoslag för att besätta kroppen. Det sker automatiskt. Om drömjaget befrias ur fängelset kan det driva ut psyfagen och återta sin kropp. Det görs med ett egoslag. Blir effekten större än för psyfagens egoslag återtar ägaren sin kropp.

I likhet med andra kroppslösa varelser har psyfager ett outsläckligt begär efter fysiska upplevelser. De kan köra en kropp i botten på några månader. När kroppen dör återvänder de till drömvärlden.

RÖR	3T10 (16)	**UTS**	1T10 (5)
UPP	2T10 (11)	**STY**	3T10 (16)
EGO	2T10 (11)	**UTB**	1T10 (5)
TÅL	3T10 (16)	**KAR**	1T10 (5)

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 80 kg
SINNEN: Ser mänskliga själar på flera drömvärldars håll. Annars som mänskliga.
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110
NATURLIG RUSTNING: —
FÄRDIGHETER: Drömkonst 75, Automatvapen 16, Pistol och

revolver 16, Smyga 16, Krossvapen 16, Svärd 16, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16, Leta 16, Språk — 3 mänskliga

ANFALLSSÄTT: Enligt vapen, Klor 16 (Skr 1-8, ls 9-15, as 16-25, ds 26+)

HEMORT: Drömvärldar

Drömfurstarna

De åtta drömfurstarna är de mäktigaste bland drömmarna. De befinner sig helt i drömmen sedan länge och har byggt imperier av drömvärldar. De har värden på 100 eller mer i Drömkonst och behärskar drömmagin till nästan samma värden. Många av Vandrarna har mer eller mindre frivilligt blivit drömfurstarnas tjänare.

Drömfurstarnas domäner ligger nära Vortex, där det är lätt att skapa nya drömmar ur det kaotiska bildflödet. De åtta furstendömena sträcker sig ut från de mest kaotiska delarna till de drömmar som gränsar närmast mot vår värld och har en inre logik och mening. De består vardera av hundratals drömmar som flyter i varandra.

Närheten till Vortex har påverkat drömfurstarna. De har alla blivit mer eller mindre galna av att leva i de kaotiska gränstrakterna. För länge sedan var kanske drömfurstarnas imperier byggda av fantasiska och sagolika världar. Nu består de mest av förvridna mardrömmar och vansinniga hallucinationer.

Drömfurstarna är indragna i en lång och blodig kamp om makten över Vortex. Den som kontrollerar källan till drömmarna har makt över alla människors drömmar och över alla drömvärldar. Ingen har lyckats tämja Vortex, men alla fruktar att någon ska lyckas och göra sig till herre över drömmen. Därför strider de åtta ständigt och försöker skära av varandras kanaler till Vortex. Vansinnet har gjort dem paranoida, så de misstror ständigt varandra och försöker skada varandras världar när de kan.

Alla drömfurstar har också kopplingar till vår värld. En del av kampen över Vortex utspelas med mänskliga spelpjäser i den vakna världen. Drömfurstarna kan gå ut i vår verklighet om de så önskar, men det är ovanligt att de gör det. Oftare skickar de sina agenter, Vandrare eller vanliga drömmare. Det finns permanenta portaler mellan den vakna världen och drömfurstarnas världar på några platser.

Vi beskriver en av drömfurstarna i detalj och de andra mer översiktligt.

HAMMAD AL-SUFI

Ingen vet hur gammal Hammad al-Sufi är. Han är den första av drömfurstarna. Själv påstår han att han vandrade in i drömmen samma år som Noak räddades undan floden på sin ark. Hans drömdomäner är de mest vidsträckta. De går från absolut upplösning nära Vortex till en punkt när de nästan flyter samman med vår vakna värld. På en del platser, i några kvarter i Bagdad och Basra, har al-Sufi lyckats få sin drömvärld att helt flyta samman med vår värld. Andra drömfurstar fruktar att han ska lyckas utsträcka sitt inflytande över större delar av den vakna världen. Själv befinner sig Hammad al-Sufi i en uråldrig klippstad i drömmen helt nära Vortex. Ichtyrier jagar längs de smala gränderna som ständigt förändras och förvrids. Kropparna av döda drömmare ligger strödda på marken och hänger från väggarna. Genom smala fönsterspringor skymtar al-Sufis beslöjade tjänare, mäktiga Vandrare som är lika vansinniga som han. I ett klipprum vid en förtorkad källa sitter al-Sufi och mumlar vansinniga ramsor och besvärjelser.

Hammad al-Sufi har färdighetsvärde 350 i Drömkonst och 140 i Drömmens skola. Han har alla drömbesvärjelser till 50 och åtskilliga egna besvärjelser.

DEIRDRE ARISTIDES

Aristides kommer att födas på 2300-talet, trehundra år in i vår framtid. Men hennes drömvärldar sträcker sig långt bakåt i tiden från den punkt där hon föds. Hennes världar är präglade av den tid där hon kommer att skapas. De är överbefolkade, smutsiga stadsmiljöer, slitna rymdstationer och skeppsinteriörer som flyter i och ur varandra, förvridna fantasier om cyberrymden där människor i form av dataprogram rör sig i mörkret mellan systemen. Aristides drömvärldar är de som mest liknar Metropolis och våra egna storstäder. Det har gjort att hon har lyckats öppna portar mellan drömmen och Metropolis. Portar in i hennes drömvärldar finns i Tokyo, i Los Angeles och på flera rymdinstallationer i vår framtid. Aristides finns i ett kontrollrum i de förfallna resterna av en rymdstation i närheten av Vortex. Rum och korridorer förändras och förvrids hela tiden. Hennes tjänare, sinnessjuka halvmekaniska varelser, vandrar runt i korridorerna och skjuter på allt som rör sig.

Hon har 200 i Drömkonst och 80 i Drömmens magiskola med alla besvärjelser till 40.

VISIONS OF PAN TRANSFORMING, NEW HEAVENS COME. ETERNAL ARE THE GREY SKIES, GARDEN INVERT NIGHTSHADES OF EDEN TOUCH ME FOREVER TOUCH. NO GOD HAS ANSWERED PRAYERS HERE (EXCEPT OURSELVES). KILLING JOKE

ARON GREENBERG Greenbergs drömvärldar är de minst kaotiska av drömfurstarnas världar. Han har en dröm om att bringa ordning och mening till drömmen, att göra den mer lik vår vakna värld. För att åstadkomma det förflyttar han människor fysiskt in sina drömvärldar. Tusentals människor har mer eller mindre mot sin vilja förflyttats till Greenbergs drömvärldar och bundits där.

Hans drömvärldar är pedantiskt ordnade världar fyllda av mardrömslik byråkrati, meningslösa regler och arméer av vakter och poliser som övervakar drömmarna. Korridorer och tjänsterum fyllda av kanslister uppfyller hela världar. Andra av hans världar är oändliga efterbilder av villaförorter med identiska små hus som sträcker sig mot horisonten, eller fängelser med tiotusentals identiska celler. Över huvudtaget älskar Greenberg att upprepa ett mönster i det oändliga. Han har också reproducerat människor och befolkat drömvärldar med samma människa i tusentals kopior.

Aron Greenberg har 180 i Drömkonst och 90 i färdighetsvärde i Drömmens magiskola med alla besvärjelser till 40.

FRIEDRICH KÖPFEL Köpfel började skapa sina drömvärldar på 1600-talet, som hovalkemist åt hertigen av Thüringen. Han är troligen världens skickligaste drömmagiker. Hans drömvärldar är formade av magisk och alkemisk tradition. Där finns tempel och underjordiska salar för ockulta initiationer, magiska föremål och väldiga bibliotek fyllda av handskrifter som Köpfel fört in i drömvärlden från vår värld. Allt är invävt i besvärjelser och magi. Det finns förbannelser överallt som kan drabba den oförsiktige. De döda får liv. De levande fastnar i gränslandet mot döden. Portaler öppnas mot Metropolis, Inferno och andra drömvärldar.

En drömmare utan några kunskaper i magi riskerar att råka mycket illa ut i Köpfels drömvärldar. Köpfel själv befinner sig i ett citadell, ett försök att efterbilda arkonternas citadell, helt nära Vortex. Där skapar han morbida besvärjelser och försöker utsträcka sin magiska kontroll till andra drömvärldar och vår värld. Köpfel har 200 i Drömkonst och färdighetsvärde 200 i Drömmens magiskola, med 70 i färdighetsvärde för alla besvärjelser. Övriga magiskolor har han till färdighetsvärde 75, med värde 30 för alla besvärjelser.

NIKOLAJ MAKAROV Makarov var munk i den ryskortodoxa kyrkan på 1500-talet. Han var drömmare redan som barn och gick slutgiltigt in i drömmen när han var i 40-årsåldern. Men Makarov har aldrig släppt sin kristna tro. Han ser sig som en Guds förkämpe som ska tämja Vortex för att rensa människornas själar från all synd. Makarovs drömvärldar är färgade av den kristna kyrkans symbolik. Här finns brinnande skärseldar, majestätiska katedralbyggen och väldiga klosteranläggningar. En del drömmar är fyllda av dunkla kyrkorum med helgonbilder, rökelse och tusentals ikonostaser som skiljer identiska rum åt i en väldig labyrint. Alla i Makarovs världar påminns om sin eviga synd som bara kan sonas i lidande och underkastelse. Makarov själv håller vanligen till i ett kloster helt nära Vortex. Där förvrids ständigt korridorer och rum och tiden löper oändligt långsamt. I Kreml i Moskva, i Den heliga trefaldighetens kyrka i Istanbul och i en källare som har tillhört ett nu raserat kloster i Prag finns permanenta portar till Makarovs drömvärldar. Nikolaj Makarov har färdighetsvärde 110 i Drömkonst och behärskar drömmagi till 50 i Drömmens skola. Han har alla drömbesvärjelser till 30 i färdighetsvärde.

SAMARA NYEME Nyeme hör till de äldre av drömfurstarna. Hon har vandrat mellan vår värld och drömvärldarna under de senaste tusen åren. Hon är född någonstans i Afrika och hennes drömvärldar är afrikanska mardrömmar om fördömda byar, svältkatastrofer och oändliga inbördeskrig, mörka gudar som föröder allt där de drar fram. Hennes världar öppnar sig på många platser i Afrika och Amerika. Själv vandrar hon omkring mellan vår värld och sina drömvärldar. Nyeme har 250 i Drömkonst och färdighetsvärde 150 i Drömmens magiskola med alla drömbesvärjelser till 50 i färdighetsvärde.

NICOLETTE PASTEUR Pasteur föddes i Paris i slutet av 1700-talet. Hon var sängbunden sedan födseln och led av en smärtsam nervsjukdom som gav fruktansvärda hallucinationer och mardrömmar. Pasteurs drömvärldar är paranoida platser där marken, husen, föremål och varelser är ute efter dig. Marken försvinner under dina fötter, murarna får armar och griper efter dig. Alla Pasteurs drömvärldar, också de som ligger nära vår värld, är fragmentariska och kaotiska. Det finns inga fasta portar in i Pasteurs drömvärldar. De kan öppna sig när och var som helst. Pas-

teur själv finns nära Vortex, i centrum för sina paranoida drömvärldar. Hon ligger till sängs i ett 1700-talsrum identiskt med det där hon låg i vår värld. Hon lämnar aldrig sitt rum personligen.

CAREN BIRCHLIME Caren Birchlime föddes i Manchester på 50-talet. På 70-talet arbetade hon som kemist i London, specialiserad på hallucinogener. Hon undersökte hur droger påverkar våra drömmar. Hon lyckades med hjälp av droger lära sig Drömkonst mycket snabbare än någon tidigare, och byggde på bara ett par år upp hundratals drömvärldar. Men drogerna hade oförutsedda bieffekter. Birchlime saknade andra drömmares naturliga försiktighet i närheten av Vortex. Hon skapade drömvärldar närmare kaos än någon annan gjort. Och hon förlorade förståndet snabbare än någon av de andra drömfurstarna.

Birchlimes drömvärldar är från början mörka mardrömmar där hon lockar in offer för att långsamt döda dem eller driva dem från vettet. Hennes drömvärldar består av sjuksalar, operationssalar, bårhus och obduktionsrum, madrasserade celler, observationsrum och maskinhallar, vitmålade korridorer och slitna kulvertar i en väldig labyrint. Här och där avbryts det av andra drömvärldar skapade ur Birchlimes minnen: slitna hyreskaserner och skolbyggnader hämtade från hennes barndom, ekande universitetssalar, nedgångna slumkvarter där hon hämtade försökspersonerna till sina drogexperiment. I ett helkaklat rum med solkiga väggar helt nära Vortex finns Birchlime själv, fastspänd på en brits och ständigt drogad.

Birchlime har en förmåga att hitta människor med bräckliga psyken och jaga in dem i sina drömmar. Hon låter sina tjänare, Vandrare i vita sjukhusrockar och beväpnade med kirurgiska instrument, jaga och döda drömvärldarnas offer. I enstaka fall kan hon lämna sin plats vid Vortex och själv ge sig ut efter någon. Hon föredrar att driva drömmare från vettet framför att döda dem. Då kan hon binda dem och göra dem till sina tjänare.

Hon har droger som om de ges till drömjaget förhindrar att det kan vakna upp och lämna drömvärlden. Drömmaren binds i drömvärlden och inom 2T10 dagar dör hans sovande kropp om den inte får sjukhusvård. Birchlimes drömvärldar kan öppna sig mot alla sjukhusmiljöer och institutioner. Det finns fasta portaler från de sjukhus i London, Manchester och Frankfurt där hon själv arbetade innan hon försvann in i drömmen för gott.

Caren Birchlime är i sin ursprungliga form en kort kvinna i 30-årsåldern med kortklippt rött hår och glasögon. Hon går klädd i en vit sjukhusrock. Hon har märken av kanyler i armvecken. Hennes pupiller är konstant förstorade och ögonen rödsprängda. När hon jagar genom drömvärldarna kan hon ta fyrfota form, som en stor förvriden hund med hårlös hud. Hon har samma egenskaper som nedan också i fyrfota form.

RÖR	90	**UTS**	120
UPP	140	**STY**	100
EGO	180	**UTB**	200
TÅL	110	**KAR**	90

LÄNGD: 160 cm
VIKT: 60 kg
SINNEN: Skarpa
FÖRFLYTTNING: 45 m/SR
HANDLINGAR: 9
INITIATIVBONUS: +78
SKADEBONUS: +20
SKADEKAPACITET:
20 skråmor = 1 lätt sår
19 lätta sår = 1 allvarligt sår
17 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 3 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 580
NATURLIG RUSTNING: —
FÄRDIGHETER: Drömkonst 240, Eldrivna kirurgverktyg 240, Pistol och revolver 240, Smyga 30, Undvika 20, Dolkar 240, Piskor och kedjor 240, Slåss utan vapen 240, Gömma sig 20, Leta 20, Gifter och droger 240, Engelska 20, Tyska 20, Franska 20, Italienska 20, Förhörsteknik 240, Medicin 240, Anatomi 240, Kirurgi 240, Fysiologi 240, Neurologi 240, Patologi 240, Toxikologi 240, Naturvetenskap 240, Biologi 240, Kemi 240
ANFALLSSÄTT: Enligt vapen: Elborr och elsåg (Skr 1-9, ls 10-15, as 16-19, ds 20+), Bett (endast i fyrfota form) (Skr 1-8, ls 9-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor (endast i fyrfota form) (Skr 1-10, ls 11-16, as 17-24, ds 25+)
MAGI: Drömmens skola 150, alla besvärjelser till 40
HEMORT: Drömvärlden



SPÄNNBÄLTET SKAR IN I KÖTTET. DE TVINGADE I MIG SINA DJÄVLA PILLER; RÖDA, BLÅ, GRÖNA, GULA. DET SNURRADE I HUVUDET. ALLT BLEV TUNGT OCH TRÖGT OCH GRÅTT. JAG STRETADE EMOT. DEN HÄR GÅNGEN SKULLE JAG INTE SOMNA, INTE DOMNA BORT. JAG STIRRADE ENVETET PÅ VÄGGEN MITT EMOT, PÅ EN FUKTFLÄCK I DEN GRÅ TAPETEN. OCH NÅGOT BÖRJADE HÄNDA. FLÄCKEN VÄXTE, FÖRLORADE SIN GRÅHET OCH BLEV GRÖN, GUL, RÖDFLAMMIG. JAG ANGREP DEN SLÄTA VÄGGEN MED TANKEN. DEN BUKTADE UT MOT MIG, PULSERADE AV GULRÖTT LIV.

SKÖTAREN SKREK OCH SLÄNGDE BRICKAN. JAG LÄT TAPETEN SPRICKA UPP OCH DEN BULNANDE VÄGGEN BRISTA SOM EN VARIG BÖLD. DEN GRÖNA SÖRJAN SPRUTADE ÖVER SKÖTAREN OCH BLEV TILL SLINGRANDE TENTAKLER SOM GREP OM HONOM. JAG KÄNDE HANS BULTANDE PULS SOM OM DET VAR MINA EGNA HÄNDER

BORTOM VANSINNET

SOM SÖG FAST I HUDEN OCH SLET LOSS BLÖDANDE SJOK UR HONOM. JAG LÄT SPRICKORNA SPRIDA SIG ÖVER VÄGGEN, SKAKADE RUMMETS ALLA VÄGGAR I TANKEN TILLS JAG HÖRDE ETT MULLRANDE OCH SÅG TAKET KOMMA NED MOT MIG I ETT MOLN AV GIPS.

DET BLEV MÖRKT."

VANSINNET ÄR SJÄLENS protest mot en omöjlig tillvaro. När vi förlorar förståndet förvrids världen omkring oss. Vi skapar nya lögner att förklara världen med, men vi ser också en del av det som finns bakom illusionerna. Vi återfår en del av vår makt från före syndafallet, men delar av oss är så förkrympta att vi förblir stympade, till hälften gudar och till hälften dårar.

Vansinnet är ett misslyckat flyktförsök. I psykosen kan vi bryta igenom slöjorna och se den sanna verkligheten, men vi kan inte hantera vad vi ser. Vi uppfinner nya lögner för att bortförklara synerna och återfå en del av sinnesfriden. När din mentala balans sjunker under –50 är du sinnessjuk. Då riskerar du att plockas in på ett mentalsjukhus om du av någon anledning tvingas genomgå en sinnesundersökning. Men också en mycket hög mental balans är onaturligt. Den skapar en obalans mot det mörker som finns inom alla. Det syns inte lika lätt att någon med hög balans är sjuk, eftersom hon sällan är destruktiv och aggressiv. Det krävs en större obalans där för att omvärlden ska reagera. Den som har +75 eller högre i mental balans reagerar som en sinnessjuk och riskerar att hamna på psyket. Reglerna nedan gäller alla som har under –50 eller över +75 i mental balans, och alla som har schizofreni, depression, mani eller mano-depressivitet som nackdelar, oavsett hur deras mentala balans ser ut.



EN BLANDNING AV VÅR VÄRLD, VERKLIGHETEN BAKOM ILLUSIONERNA OCH EN INRE FANTASIVÄRLD.

Hallucinationer

Schizofrena är kända för att hallucinera, men det drabbar dem som har andra psykiska problem också. Hallucinationerna är av två slag: inblickar i den sanna verkligheten och hjärnspöken skapade av den sjukes medvetande. De två är omöjliga att skilja åt för dig som är sjuk. Du skapar en egen verklighet, en blandning av vår värld, verkligheten bakom illusionerna och en inre fantasivärld.

Alla stressituationer kan provocera fram hallucinationer hos en sinnessjuk. Spelledaren bestämmer om det är fråga om fantasier eller utblickar mot verkligheten bakom illusionerna. Du måste slå ett egoslag för att undvika att hallucinera i stressituationer och då du befinner dig på utsatta platser.

Perspektivförskjutningar

Perspektivförskjutningen är den slags hallucination som gör att du kan se verkligheten som den är. Den uppfattning om tid och rum som du i normala fall har bryter samman. Olika tidsåldrar blandas på samma plats. Rumsperspektivet förvrids så att det kan vara orimligt långt eller onaturligt kort mellan två platser. Förvridningarna drabbar dig fysiskt. Du möter verkligen de andra tidsåldrarna.

Du tvingas verkligen gå en vecka genom lägenheten för att ta dig till badrummet, eller hamnar på andra sidan kontinenten när du egentligen skulle gå över gatan för att köpa cigaretter. Omgivningen bortrationaliserar den här förmågan och ser den helt enkelt inte. Allt som rör perspektivförskjutningarna bortförklaras av "friska" människor. Det här är en egenskap som drabbar den sjuke helt slumpmässigt. Han kan inte styra den. Spelledaren använder den med andra ord för sina egna syften.

Projektioner

Sinnessjuka människor kan alltid göra det som andra råkar ut för på särskilt utsatta platser i chocksituationer: projicera de egna fantasierna så att de tar fysisk form. Har du –50 eller lägre mental balans och råkar i chock riskerar du alltid att göra en projektion av dina mardrömmar och fantasier så att de tar fysisk form.

Ett egoslag krävs för att hålla de mörka krafterna under kontroll i sådana situationer. Använd reglerna för projektion i Möte med skräcken.

Alucinader

Alucinader är varelser som föds ur hallucinationer. De skapas inte ur den sjukes medvetande, utan ur sådana hallucinationer som är inblickar i den sanna verkligheten. Den som hallucinerar åkallar ofrilligt alucinaderna. De jagar sedan den som kallat dem så länge de fortsätter att existera.

Alucinaderna är tvådimensionella varelser som kan ta olika skepnad. De kan se ut som människor eller fyrfotadjur. De har alltid runda, rödsprängda ögon och stora käftar fyllda av vita tänder. När de gapar öppnar sig en tredje dimension i deras käftar.

RÖR	10+2T10 (21)	**EGO**	1T10 (5)
STY	10+2T10 (21)	**UPP**	2T10 (11)
TÅL	3T10 (16)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

MOD. TILL EGOSLAG: —

LÄNGD: 200-300 cm

VIKT: —

SINNEN: Som en människas.

FÖRFLYTTNING: 10 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

NATURLIG RUSTNING: 2

FÄRDIGHETER: Smyga 21, Undvika 21, Krossvapen 21, Piskor och kedjor 21, Leta 11

ANFALLSSÄTT: Käkar 15 (Skr 1-8, ls 9-13, as 14-20, ds 21+), 2 Klor 18 (Skr 1-6, ls 7-12, as 13-22, ds 23+)

HEMORT: Bortom illusionerna

ANTAL: 2T10

Psykvården

Mentalsjukhus och institutioner är portar mot kaos. Vansinnet bryter ned illusionerna och öppnar portar till andra sidan. Det är mer regel än undantag att verkligheten faller samman på sådana ställen.

Där kan vi se ut mot Inferno eller dras ut i Achlys; den ursprungliga entropin som var före Kaos är helt formlös. Mentalsjukhus är en nedbrytande miljö för den som är känslig. Har du redan en negativ mental balans och börjar arbeta på ett mentalsjukhus förlorar du ett steg i balans för varje vecka du arbetar kvar.

Det finns gott om vansinniga psykiatriker och psykologer. Ibland kan sjukhusen hjälpa dårar tillbaka till sina sinnens fulla bruk. Det är inte särskilt vanligt, men det förekommer. Ett bra mentalsjukhus med fungerande terapi kan höja den mentala balansen med ett steg för varje månad patienten vistas där, högst upp till noll. Men det finns inte särskilt många bra sjukhus.

Ett dåligt mentalsjukhus bryter ned snarare än det bygger upp. Där sjunker patientens mentala balans ett steg i månaden.

Spelledaren kan slå en tärning för att avgöra sjukhusets standard. 1-10 är ett dåligt sjukhus. 11-18 är ett medelbra, som inte påverkar den mentala balansen. 19-20 är ett bra sjukhus.

För att kunna blir bättre av mentalvård får du inte ha en lägre balans än –50 från början. Den som har förlorat förståndet på grund av för hög positiv balans kan inte få någon hjälp av ett sjukhus.

AMENTORAZ Amentoraz är en varelse som dras till mentalsjukhus och andra platser där sinnessjuka samlas. Den får sin näring ur förvirringen och ångesten hos vansinniga människor. Amentoraz slukar en människas vilja och tanke tills hon är ett viljelöst kolli. För varje dag i varelsens våld förlorar offret en nivå i Ego. När offrets Ego når ett försvinner Amentoraz på jakt efter ett nytt byte.

Amentoraz har ingen fast form. Den är en skugga som smyger sig in i sjuksalarna och gömmer sig i väntan på natten. Den kan ta skepnad av människor ur sitt offers förflutna, av människor runt den sjuke och av helt främmande människor. Det är bara nattetid den tar mänsklig form. På dagen är den en skugga, något mörkare än andra skuggor och med två rödsprängda ögon som ibland öppnas och tycks blicka ut ur ingenting.

På natten när den tar mänsklig form fjättrar den sitt offer vid sängen eller låser dörrarna så att det inte kan fly. Annars tillgriper den aldrig fysiskt våld. Den lockar fram offrets skuldkänslor, ångest och förvirring genom att påminna om sådant som den sjuke förträngt, projicera obehagliga minnen i den sjukes medvetande, ta skepnad av personer som skrämmer den sjuke från vettet. Den kan obehindrat förändra form och skapa hallucinationer av alla slag. Offret kan inte skydda sig genom något egoslag, utan förlorar alltid en poäng i Ego för varje natt Amentoraz finns närvarande. Här beskrivs den i mänsklig form.

RÖR	10+2T10 (21)	**UTS**	VARIERAR
UPP	2T10 (11)	**STY**	10+2T10 (21)
EGO	30+1 0T10 (85)	**TÅL**	IRRELEVANT
KAR	VARIERAR		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +10

SINNEN: Ser auror och mental balans.

FÖRFLYTTNING: 10 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET: Kan inte skadas fysiskt. Tar skuggform och försvinner om den angrips alltför ihärdigt.

UTHÅLLIGHET: Obegränsad.

FÖRMÅGOR: Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Hallucinationer – kan skapa hallucinationer genom att slå högre effekt än offret på ett egoslag. Byta skepnad, Sänka Ego – kan sänka offrets Ego ett steg under en natt och på så sätt höja sitt eget Ego ett steg.

BEGRÄNSNINGAR: Kan bara angripa och påverka den som har negativ mental balans.

ANFALLSSÄTT: Kan angripa fysiskt, men gör ogärna det. Gör då skada enligt vapen. Inga särskilda vapenfärdigheter.

HEMORT: Okänd. Vandrar mellan mentalsjukhusen.

ANTAL: Enstöringar, men det finns troligen flera.

Terapi och analys

Psykoanalys och terapi av olika slag används för att bättre förstå sig själv och varför man reagerar som man gör. Det går att förbättra den mentala balansen genom att genomgå analys eller terapi, men det är krävande. Få orkar konfronteras med sina egna svagheter.

Du måste slå ett egoslag för varje månad du går i terapi eller analys. Om det misslyckas avbryter du terapin och kan inte försöka igen inom ett halvår. Någon som har förlorat kontrollen över sina drifter i en chocksituation och inte lyckats återta kontrollen måste slå ett egoslag i veckan för att klara att ta till sig terapin. Det gäller ända tills han eller hon lyckats återta kontrollen över sina känslor. Efter det krävs bara ett slag i månaden.

En lyckad terapi eller analys höjer den mentala balansen ett steg per månad. Analys och terapi kan hjälpa också dem som har en riktigt låg balans, och dem som har en ovanligt hög balans.

Dårarnas rike

Dårarnas rike är inte en plats utan flera. Det är en övergiven industristad, en by som har tömts på folk, en rivningshotad förort som har svartlistats, de höga valven i underjorden, någon plats utanför vanliga människors kontroll.

Där samlas dårarna och bygger sin egen värld. Där väljer de en Dårarnas furste bland dem som är obotligt vansinniga. De skapar egna lagar och regler, ofta obegripligt krångliga och till synes meningslösa för utomstående. Ett eget språk utvecklas, obegripligt för den som inte är insatt.

Invånarna lever av tiggeri, stölder och småhandel. Allt delas sedan upp inom gruppen. Sammanhållningen är total. Straffet för svek är döden.

De "normala" beskyller dårarna för alla möjliga brott och försvinnanden i närheten, anklagar dem för kannibalism och värre saker. Men deras samhälle är sällan värre än det som finns utanför.

Dårarnas riken finns i Czezowic, en liten by utanför Warszawa, i Milthof, en nedsliten förort till Hamburg, i de övergivna flygplansfabrikerna under Frankfurt, i dussintals byar spridda över den amerikanska landsbygden, i den övergivna industriorten Dewing söder om Manchester. Vi beskriver det största kända av Dårarnas riken, Hallarna under Frankfurt.

HALLARNA

Hallarna är en underjordisk flygplansfabrik under Frankfurt som stått övergiven sedan andra världskriget. I slutet av 40-talet kom en grupp unga dårar dit, bortdrivna från sitt tillhåll i sönderbombade delar av staden som skulle rustas upp. De bröt sig in i de förbommade fabrikslokalerna som ligger i anslutning till skyddsrum under stadens norra delar. Där grundade de sitt rike som döptes till Die Hallen efter beteckningarna som finns målade på de olika hallarna i fabriken — Halle 1, Halle 2, osv. Från början var de bara tio stycken, men inom några år hade dårar från hela södra Tyskland slutit sig till dem och de var flera hundra. Kriget skapade fler dårar än någonsin tidigare och den snabba upprustningen av städerna i början av 50-talet gjorde dem hemlösa.

Ledare för Hallarnas folk, som de kallade sig, blev en ung man som kallade sig Maximilian, född under kriget någonstans

på gränsen mellan Tyskland och Frankrike och föräldralös sedan unga år. Han kröntes till furste över Hallarna i slutet av 50-talet.

Befolkningen fortsatte att växa och på 70-talet började Hallarnas folk utvidga sitt område genom att gräva och hugga ut nya hallar och tunnlar under marken. De har tagit de gamla skyddsrummen under hela norra Frankfurt i besittning och utvidgar sitt område norrut.

Det syns fortfarande att Hallarna har varit en flygplansfabrik omgiven av skyddsrum. Delar av maskiner och flygplansdelar finns kvar, även om det mesta har plockats bort och sålts eller byggts om till något användbart. Hallarna lyses upp av talglampor som hänger från taket eller talg och olja som brinner i stora fyrfat. En tung, sövande doft kommer från örter som läggs i talgen. Klagande gråt och vilda skrik ekar alltid genom luften.



KLAGANDE GRÅT OCH VILDA SKRIK EKAR ALLTID GENOM LUFTEN.

Symboler är målade på väggarna och taket, på maskindelar och över delar av golvet. Delar av Hallarna är avspärrade. Dårarna är noga med vilken väg de går när de ska ta sig mellan två punkter. Det är sällan den kortaste som är korrekt. Skyddstecken, besvärjelser och små ritualer måste göras för att gå från ett rum till ett annat.

Ritualerna hindrar att illusionerna spontant rämnar, som de annars skulle göra på en plats fylld av så mycket vansinne. Ibland ser man luften darra och maskindelarna tycks förvandlas till något annat, väggarna får en annan färg och form. Då kommer någon dåre rusande, viftar med vinare och utför ritualer som ska återställa ordningen. Under Hallarna ligger Frankfurts gamla kloaksystem, underhållsgångar byggda för fabriken och nya gångar grävda av dårarna. Där lever furierna, de som har så låg mental balans och är så vanställda att de inte tillåts uppe i Hallarna. De hålls borta från de övre regionerna med skyddstecken och ritualer.

Här nere rämnar regelbundet illusionerna. Gångar kan när som helst sluta i en brinnande masugn eller mynna ut i Metropolis. Världen kan förvridas så att en förirrad vandrare aldrig hittar tillbaka. De här delarna utmynnar i Underjordens labyrint längre ned.

I Halle 1, den största av fabrikens salar, håller Dårarnas furste hov omgiven av sin klan. Halle 1 har delvis grävts ut så att flera våningar med mindre rum finns under det ursprungliga golvet. En bred ramp leder fem plan ned till Maximilians tron, byggd av resterna av en gammal Messerschmitt. Runt sig har han sina närmaste rådgivare, sina 20 hustrur och ett hundratal barn. Ritualerna för att närma sig Dårarnas furste är minutiösa och tar tre dagar i anspråk. Maximilian lämnar aldrig Halle 1.

Ingångarna till Hallarna, det finns tretton stycken, är bevakade. Alla renas genom att händerna förs genom eldslågor och tecken målas i sot på kroppen innan de släpps in.

I Hallarna talas en förvanskad tyska med inslag av franska och tjeckiska. Språket ligger ungefär lika nära tyskan som jiddisch och är mycket svårbegriplig för utomstående. De högst uppsatta dårarna har en egen dialekt av språket som inte förstås ens av andra dårar.

KLANERNA I dag bor ungefär 6 000 dårar i Hallarna. De har en mental balans mellan –50 och –150. Enstaka barn kan ha en positiv mental balans, men den sjunker snabbt när de börjar bli vuxna. Under Hallarna finns furier, som har en mental balans under –100 och är vanställda så att knappt längre tycks mänskliga.

Hälften av invånarna har kroppsliga förändringar till följd av sitt vansinne. De kan vara allt från ovanligt såriga bölder eller skarpa klor istället för naglar, till omänskliga tillstånd med flera lemmar, ögon som öppnar sig över hela kroppen och groteskt uppsvällda kroppar. Alla är vanställda av ärrtatueringar och brännmärkningar.

Dårarna är indelade i klaner på vardera 20-500 personer. För närvarande finns 42 klaner. Klanerna är inbördes hierarkiskt ord-

THERE IS NO INSANITY. REALITY IS THE FLESH. AND THE FLESH CAN BE REARRANGED. THEREFORE, REALITY MAY CHANGE. -PHILIP NUTMAN

nade med De förstföddas klan där Maximilian är överhuvud som den högsta. Varje klan har sitt område i Hallarna och sin egen del av Frankfurt där de tigger, stjäl eller skaffar mat och utrustning på annat sätt. Hierarkin är stenhård i varje klan och nya klanmedlemmar måste genomgå smärtsamma inträdesprov för att accepteras. Genom rituella strider, andra prövningar eller genom att utnyttja de komplicerade regler för arvsrätt som finns i Hallarna kan klanmedlemmar klättra i hierarkin.

Klantillhörigheten markeras med ärrtatueringar och brännmärkningar. De högre uppsatta dårarna är vanställda av brännmärkningar och grova ärr över hela kroppen.

Dårarnas väg

Dårarna har förmågan att tidvis se genom illusionerna, ut i Metropolis, Inferno och andra världar bortom vår. De måste omge den förmågan med ritualer och konstlad mening som gör den uthärdlig för det stela mänskliga medvetandet, på samma sätt som en magiker gör. Men de kan gå genom illusionerna och ta andra med sig.

Dårarnas rike är en port till andra världar, för den som kan övertyga dårarna att vara vägvisare och är beredd att genomgå de ofta plågsamma ritualer som omger vandringen. Maximilians överstepräst Katze kan vandra genom illusionerna till Inferno, Metropolis och andra världar. Dårarna har offerceremonier som innebär att Katze för med sig människooffer till nefariter i Inferno i utbyte mot kunskap och beskydd.

Att vandra genom illusionerna med Katze är tidsödande och svårt. Först renas vandraren med eld, vatten, jord och rök, isoleras under tio dagar utan mat och brännmärks med Katzes bomärke. Sedan följer en vandring genom slingrande korridorer där ljus tänds och släcks vid otaliga altaren, tecken ritas och suddas ut på de vandrandes kroppar, vatten och blod stänks på väggar och golv, kycklingar offras, de egna kropparna skärs sönder, vinare och trummor används för att försätta alla i trans.

Efter ett obestämt antal dagar rämnar illusionerna och gångarna öppnar sig mot den sannare verkligheten.

Fördelen med att vandra genom illusionerna med dårar är att de någorlunda kan avgöra var de hamnar och att de hittar tillbaka. De är lika säkra som de skickligare magikerna i att vandra genom illusionerna.

MAXIMILIAN – DÅRARNAS FURSTE

Maximilian kom till Hallarna i sjuårsåldern, i slutet av 40-talet. Han var föräldralös sedan tidiga år och har levt bland dårarna så länge han kan minnas. Han fick kroppsliga förändringar när han kom upp i tonåren och hör till dem som kan vandra genom illusionerna med hjälp av ritualer. Men han lämnar sällan sin tron i det inre av Hallarna. Maximilian är groteskt fet. Han har en blåaktig hudfärg som gör att han ser sjuklig ut. Kroppen är täckt av ärrtatueringar och brännmärken som gör att den blå huden skiftar mellan vitt och blåsvart. Han är skallig och huvudet är missbildat med stora bulnader och ett extra öga i pannan. Händerna är små och utan naglar. Han är klädd i färgskimrande plastskynken som draperar sig runt honom.

Redan som barn visade Maximilian sadistiska tendenser. De har förfinats genom åren. Han njuter av andras smärta. Fångar eller fiender till Hallarnas folk torteras ihjäl inför Maximilian. Han har ett vampiriskt behov av mänskligt blod som han stillar genom att dricka små mängder av sina underlydande eller genom att tömma fångar på blod.

Han har ett rasande storhetsvansinne och kräver blind lydnad av sina undersåtar. Ofta kräver han att de ska utföra meningslösa och vidriga handlingar för att visa sin hängivenhet. Han har skaffat sig sin maktposition genom att spela ut andra mot varandra och hålla alla i skräck. Hans livvakt består av 40 unga dårar som lyder honom blint.

RÖR	6	**UTS**	3
UPP	15	**STY**	30
EGO	35	**UTB**	5
TÅL	30	**KAR**	30

LÄNGD: 190 cm
VIKT: 350 kg
SINNEN: normala
FÖRFLYTTNING: 3 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: –2
SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 180

MENTAL BALANS: –150

FÖRMÅGOR: Evigt ung, Telepati, Osårbarhet — tar ingen skada av skjutvapen, Okänslig för eld, Förhäxar alla med en mental balans mellan –30 och –75. De måste klara ett egoslag för att inte lyda hans befallningar blint.

BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst — måste dricka en liter mänskligt blod varje dag.

FÄRDIGHETER: Dolkar 15, Piskor och kedjor 15, Överlevnadskonst 20, Diplomati 20, Förhörsteknik 20, Kontaktnät: dårar 25, Vältalighet 15

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Vansinnets skola 30 (särskild variant), Besvärjelser till och med Förändra sin kropp 20

DÅRAR

Vanliga dårar har en mental balans runt –75 och mindre kroppsliga förändringar som bulnader, öppna sår, parasiter som de lever i symbios med eller hudförändringar. De talar osammanhängande, irrar med blicken och ger ett väldigt opålitligt intryck. De har åtminstone något brännmärke eller ärrmärkning i ansiktet, på armarna och överkroppen. De är klädda i trasor. Inne i Hallarna går de ofta helt nakna eller med en tygtrasa om höften.

RÖR	2T10 (11)	**UTS**	1T10 (5)
UPP	2T10 (11)	**STY**	2T10 (11)
EGO	1T10 (5)	**UTB**	1T10 (5)
TÅL	2T10 (11)	**KAR**	1T10 (5)

FÖRFLYTTNING: 5 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: –50–5T10 (–78)

FÖRMÅGOR OCH BEGRÄNSNINGAR: 1 dåre av 4 har begränsningar och förmågor från Bortom det mänskliga. Slå 1T20. Blir resultatet 1-5 har dåren 1T5 vardera av dem som beskrivs under Bortom det mänskliga.

FÄRDIGHETER: Klättra 10, Smyga 15, Undvika 10, Dolkar 10, Kastvapen 10, Krossvapen 10, Slåss utan vapen 10, Gömma sig 15, Leta 15, Överlevnadskonst 15, Inbrottsteknik 10

ANFALLSSÄTT: enligt vapen.

FURIER

Furierna är de längst gångna av de vansinniga, de som har gått långt bortom det som vi kallar mänskligt. De har en mental balans på –100 eller lägre och svåra kroppsliga förändringar. Maximilian är egentligen en furie, men han lyckas upprätthålla ett sken av mänsklighet så att han kan fungera i ett samhälle. Vanligen är furier så vansinniga att de inte kan kommunicera med andra och än mindre leva i grupp. Furier har helt ickemänskliga kroppar, vanligen större än en människas. De går på alla fyra eller svagt framåtlutade. De har skarpa käftar, klor, tentakler eller något annat som gör att de kan överleva i den hårda värld som finns i gångarna under Hallarna. Furier kan inte längre kontrollera sin förmåga att se bortom illusionerna. De har inga ritualer eller tecken som skyddar dem, utan ser slumpmässigt ut i olika verkligheter och slungas mellan olika världar. Dårarna håller furierna på avstånd med ritualer som de trots allt kan acceptera. Vissa dårar kan kontrollera furierna och använda dem för sina egna syften.

RÖR	10+3T10 (26)	**EGO**	1T10 (5)
STY	10+3T10 (26)	**UPP**	2T10 (11)
TÅL	10+3T10 (26)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

LÄNGD: 200-500 cm

VIKT: 150-500 kg

SINNEN: Ser obehindrat i mörker.

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160

NATURLIG RUSTNING: 2

MENTAL BALANS: –100–10T10 (–155)

FÖRMÅGOR: Infrasyn, Naturliga vapen: tänder och klor, Okänslig för eld, Osårbarhet: tar ingen skada av skjutvapen, Skyddande hud

BEGRÄNSNINGAR: Jaktinstinkter, Kannibal, Omänskligt yttre, Okontrollerat hamnskifte

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (Skr 1-6, ls 7-13, as 14-22, ds 23+), 2 klor 15 (Skr 1-7, ls 8-14, as 15-25, ds 26+)

ANTAL: 1T10

CAIRATHS TJÄNARE

Cairaths tjänare är en kult bland dårarna som dyrkar Cairath, en varelse av stål, ben och blod som jagar i gångarna strax under städerna och äter allt kött. Tillbedjarna ser Cairath som en gudom och frambär offer, men troligen rör det sig om en ras snarare än en enda varelse. Det finns flera över hela världen. Kulten fångar ibland ensamma nattvandrare, drar ned dem i kloakerna och fjättrar dem på någon plats dit de vet att Cairath brukar komma. De modigaste tjänarna offrar sig själva för att uppgå i Cairath.

I dårarnas riken hålls Cairathkulten under strikt kontroll och kultisterna tillåts inte offra någon av dårarnas eget folk.

CAIRATH

Cairath är stora varelser som jagar i kloaker och katakomber strax under marken. De tycks sammansmälta av varelser och skrot som samlats i underjorden, som en osymmetrisk stomme av metall täckt av ruttnat och halvruttnat kött. De äter inte sina offer, utan fogar dem till sin egen kropp där de smälter samman med metallen och tidigare köttrester. Troligen måste de ständigt foga nya delar till sin kropp för att överleva. Offren kan leva i flera dagar, smärtsamt sammansmälta med Cairaths kropp. Varelsen avslöjar sin närvaro på långt håll genom de ännu levande kropparnas plågade jämmer.

Cairath har vanligen två ben och mellan två och fem armar. De har någon form av metalliskt huvud men saknar ögon. Mänskliga kroppar, råttor och andra varelser från underjorden syns halvsmälta fogade till varelsens kropp. De undviker ljus och jagar aldrig någon som lyckas ta sig upp ur underjorden.

RÖR	10+1T10 (15)	**EGO**	1T5 (3)
STY	30+2T10 (41)	**UPP**	10+1T10 (15)
TÅL	20+2T10 (31)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5

LÄNGD: 400-600 cm

VIKT: 500-700 kg

SINNEN: Blinda, men ser genom en slags radar. Skarp hörsel. Inget luktsinne.

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +7

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 190

NATURLIG RUSTNING: 5

ANFALLSSÄTT: 1T5 Klor (Skr 1-6, ls 7-10, as 11-14, ds 15+), Bett (Skr 1-5, ls 6-12, as 13-19, ds 20+)

HEMORT: kloaker och tunnlar strax under mark

ANTAL: enstaka



SAKTA DOPPADE JAG FINGRARNA I DEN RÖDA FÄRGEN OCH MÅLADE CIRKLAR OCH VÅGOR RUNT ÖGONEN OCH PÅ KINDERNA, NED ÖVER ARMARNA, RUNT BRÖSTEN OCH NAVELN, NED LÄNGS LÅREN. JAG DROG UT LINJERNA ÖVER GOLVET I ETT SLINGRANDE MÖNSTER RUNT MIG. RUMMET BADADE RÖTT I SOLENS SISTA STRÅLAR. JAG BLUNDADE OCH MUMLADE DE RÄTTA ORDEN. ALLT BLEV MÖRKT. EN VÅG AV HETTA OCH FRÄNA DOFTER SLOG EMOT MIG. MJUKA STEG BRÖT TYSTNADEN OCH JAG ÖPPNADE ÖGONEN. EN VÄLDIG PANTERLIK KROPP AVTECKNADE SIG MOT FÖNSTRET OCH FÖRSVANN IGEN I SKUGGORNA. SKARPA KLOR SKRAPADE GOLVET. JAG SÅG HONOM INTE, KÄNDE BARA HETTAN FRÅN HANS KROPP HELT NÄRA. DEN STRÄVA TUNGAN RÖRDE MIN FOT, GLED UPP LÄNGS BENET OCH SMEKTE MIG. JAG OMFAMNADE HANS SAMMETSLENA KROPP OCH

BORTOM PASSIONERNA

DROG DEN TILL MIG. TUNGA TASSAR TRYCKTES MOT MITT BRÖST. JAG VÄVDES IN I HANS STARKA MUSKLER, LÄT DEM TRYCKA MIG MOT GOLVET, TRÄNGA IN OCH SMEKA MIG, FYLLA MIG MED PULSERANDE VÄRME.

GOLVET BÖLJADE UNDER MIG. DEN FRÄNA DOFTEN SKINGRADES. HANS MJUKA PÄLS SMÄLTE BORT UNDER MINA HÄNDER OCH MÄNSKLIG HUD ERSATTE PANTERKROPPEN. JAG ÖPPNADE ÖGONEN I ETT DUNKELT RUM UPPLYST AV VAXLJUS. HANS MANSKROPP VILADE TUNG ÖVER MIG. HANS KALLA SVARTA ÖGON SA MIG ATT MIN MAKT ÖVER HONOM VAR BRUTEN."

SEXUALITETEN ÄR URSPRUNGLIG. Den fanns i oss innan Demiurgen fångade oss i verkligheten. Nu är vi blinda för hur den påverkar oss. Freud och hans lär-

jungar har anat drifternas betydelse, men inte lyckats förklara hur de styr oss. Passionen är inte kärlek, utan en självisk drift att tillfredställas och fortplanta oss. Vi är levande varelser. Driften att leva vidare i avkomman har gjort oss till vad vi är. Ingen människa, ens i ursprunglig gudaform, kan kontrollera den driften. Bara de förblindade är dumma nog att försöka styra driften istället för att låta sig styras av den.

Darwin och senare Freud började inse vad det innebär. Att driften är ursprunget till hela vår existens. Den styr allt vi gör och allt vi är. Det var ingen hemlighet innan vi fängslades i verkligheten. Då besvärades vi inte av sanningen. Men våra förkrympta sinnen i dag gör att vi skräms av våra egna drifter.

När vi var gudar var alla utslag av sexualitet harmlösa lekar. Ingen av oss hade makt att betvinga en annan. Nu är saken annorlunda. Vi tror oss verkligen kunna behärska eller behärskas. Vi tar de gamla lekarna på dödligt allvar.

Till skillnad från döden som är en lögn, vansinnet som är ett flyktförsök och drömmarna som är avtryck av vårt inre, är sexualiteten större än vi. Passionen är den säkraste och farligaste vägen ut i den sanna verkligheten. Den kan ge oss en glimt av vår gudomlighet.

Attraktion

Rollpersonens utseende och karisma avgör hur attraktiv han eller hon är. En attraktiv rollperson har lättare att förföra någon än en med lägre attraktion. Men det är svårt att spegla i klara regler. Spelarens uppträdande betyder minst lika mycket som rollpersonens värden på papperet. Om spelaren inte lyckas framställa en övertygande förförelseakt bör inte spelledaren låta den lyckas. Då förstörs illusionen i spelet.

Passionen

Passionen är ett både fysiskt och psykiskt begär, en obetvinglig drift att förenas med en annan. Det är den mest häftiga form som vår fängslade sexualitet tar sig. Vi försöker i allmänhet trycka ned den för att den inte ska störa vårt liv. En människa med mental balans runt noll undviker till varje pris att gripas av sexuella passioner.

Begäret yttrar sig först som en attraktion till någon människa, eller i enstaka fall till någon annan varelse. Den utvecklas gradvis, under några veckor, till ett blint begär. Allt annat blir oväsentligt. Att älska, äga, förenas med föremålet för begäret blir det enda viktiga.

Passionen kan kvävas med ett egoslag. Det försvåras med ett steg för varje fem i positiv eller negativ mental balans. Ett slag i veckan kan göras, men det försvåras ett steg för varje vecka. Efter lika många veckor som rollpersonen har Ego är besattheten ett faktum. Det går inte längre att slippa undan.

Den som är fast i passionen är beredd att följa föremålet för sin tillbedjan genom döden. Han eller hon godtar ingenting som ursäkt.

Det är när passionen har nått det här stadiet som våra illusioner börjar rämna. Besatta av passionen ser vi bara föremålet för vårt begär. Allt annat blir oväsentligt, också att upprätthålla de illusioner som stänger oss inne.

En passionerad person kan drabbas av samma slags perspektivförskjutningar som en sinnessjuk och förvrida tid och rum omkring sig. Det är alltid kopplat till föremålet för passionen. Om det befinner sig långt bort i tid eller rum kan den passionerade förvrida dimensionerna och föras till föremålet för sitt begär eller föra det till sig. Det sker utan medveten vilja eller planering och kan inte styras av den besatte.

Den passionerade kan bryta ned gränserna mellan liv och död för att förenas med sin älskade. Han eller hon kan öppna en port in i Inferno eller andra dödsriken där den älskade befinner sig, eller låsa den älskades själ i en död kropp för att inte förlora den. Allt sker utan att den passionerade medvetet försöker åstadkomma det. Det är en del av människans gudomliga sida som vaknar och agerar, utan att vi kan påverka vad som händer. Spelledaren styr alla sådana händelser.

Passioner förutsätter att spelarna är beredda att spela passionerade och besatta. Spelledaren kan aldrig tvinga någon rollperson att gripas av en passion mot spelarens vilja.

EXEMPEL: GILBERT HAR DRABBATS AV EN PASSION. HAN ÄR BESATT AV TANKEN PÅ NATASCHA, EN UNG SKÅDESPELERSKA FRÅN ISTANBUL. DE TRÄFFADES NÅGRA FÅ GÅNGER, INNAN NATASCHA DREVS IN I ETT DESTRUKTIVT UMGÄNGE MED PARIS NOSFERATU OCH FÖRVREDS FYSISKT AV SIN LÅGA MENTALA BALANS. HAN HAR SÖKT FEBRILT EFTER HENNE SEDAN DESS. EN NATT NÄR HAN IRRAR RUNT PÅ GATORNA FÖRVRIDS VÄRLDEN OMKRING HONOM. EN TVÄRGATA UPP FRÅN BOULEVARDEN DÄR HAN GÅR FÖRVANDLAS TILL EN SLINGRANDE TRAPPA, SOM ABSOLUT INTE BORDE FINNAS DÄR. HAN GÅR UPPFÖR

TRAPPAN OCH SER FLER GRÄNDER SOM SLINGRANDE LETAR SIG UPP. MÖRKA VALV TÄCKER DEN SMALA GRÄNDEN OCH KVARTERET LIKNAR MER EN ARABISK MARKNAD ÄN CENTRALA PARIS. FRÅN EN LITEN PORT STRÖMMAR ORIENTALISK MUSIK. HAN KLIVER IN OCH KOMMER IN I EN RÖKIG BAR FYLLD AV BLEKA, FÖRVRIDNA MÄNNISKOR. ALLA TYSTNAR OCH STIRRAR PÅ HONOM. UR SKUGGORNA KLIVER NATASCHA FRAM. HAN KÄNNER KNAPPT IGEN HENNE. HON ÄR FÖRÄNDRAD, FÖRVRIDEN MED STÅLSKIMRANDE HUD OCH KALLA, SVARTA ÖGON. NÄR HON FÅR SYN PÅ HONOM VÄNDER HON OCH RUSAR IN GENOM EN MÖRK DÖRRÖPPNING. GILBERT SPRINGER EFTER, FORTFARANDE BESATT AV PASSIONEN.



FÖR ETT ÖGONBLICK HAR VI MAKT ÖVER KOSMOS OCH OBEGRÄNSADE INSIKTER I TILLVARONS VÄSEN. VI ÄR GUDAR

Perversioner

Vi anar instinktivt att sexualiteten är nyckeln till vad vi är och vad vi skulle kunna vara. Det skrämmer de flesta. Det har gjort att den omges av mer tabun och regler än någon annan del av livet. Perversioner är allt som inte följer reglerna. När vi bryter sexuella tabun frigörs något i oss och vi tappar balansen. Att delta i perversioner kan ge en chockeffekt. Oskyldiga lekar där man snuddar det förbjudnas gräns ger ingen sådan effekt. Men vid upplevelser som deltagarna uppfattar som verkligt vidriga, kränkande och fasansfulla eller bortom det rimligas gräns kan verkligheten rämna.

Känsligast är de som ligger nära noll i mental balans. De balanserar inom de ramar Demiurgen har satt för oss och bryter dem inte åt något håll. De är extra känsliga för att möta sina innersta drivkrafter. Ju högre eller lägre balansen är desto mindre troligt är det att vi ska påverkas av sexuella upplevelser. Någon med mental balans noll måste slå ett egoslag för att inte chockas om de deltar i grova perversioner. För varje fem i positiv eller negativ mental balans dras ett ifrån slaget.

Vad som är en perversion beror på rollpersonen. En moralistisk präst kan uppfatta harmlösa lekar som perversa. En läderbög från klubbarna i Hamburg kräver betydligt mer för att chockas.

När vi chockas sexuellt ser vi inte bara genom illusionerna. Vi får en skymt av vår ursprungliga gudomlighet. För ett ögonblick har vi makt över kosmos och obegränsade insikter i tillvarons väsen. Vi är gudar. Men de insikterna bleknar snabbt när chocken släpper.

Det är det här tillfälliga uppvaknandet ur fångenskapen som beskrivs av mystiker och sexualmagiker som en förening med gud eller med hela kosmos. Sexualmagiker försöker uppnå det genom kontrollerad magi, men det har liten chans att lyckas. Störst möjlighet att återta sin gudomlighet för ett ögonblick har människor med mental balans nära noll som utsätts för sexuella upplevelser långt bortom vad de kunnat föreställa sig. En sexualmagiker har alltid mental balans på minst ±50 och kräver åtskilligt för att chockas av sexuella handlingar.

En liten grupp sexualmagiker har insett att de kan kanalisera andra människors chockupplevelser för att själva få uppleva ett tillfälligt uppvaknande. En sådan magiker beskrivs nedan.

Universal Church of Love and Fulfilment

Fulfilment Church grundades av den haitiske magikern Papa Beauchamps i slutet av 70-talet. Beauchamps studerade i sin ungdom sexualmagi under en tantrisk guru i Kerala i södra Indien, men insåg att vägen till gudomlighet inte låg i magin utan i det chockartade mötet med sexualitet bortom vår kontroll. Den vägen var i praktiken stängd för Beauchamps, med hans stora sexuella erfarenhet och låga mentala balans. Han började i stället utarbeta en teknik för att kanalisera andra människors upplevelser till sig själv.

Beauchamps fick i sin ungdom, vid det första mötet med sin indiska guru, en glimt av sin gudomlighet. Den glimten gjorde honom besatt. Han lever för att få uppleva det igen, om också bara genom en annan människas känslor. Han hoppas på så sätt finna en väg att själv finna tillbaka till gudomligheten. Det är

naturligtvis en lögn. Han inser inte att han i själva verket har kanaliserat sin egen sexualitet i en egendomlig perversion som han inte kan ta sig ur.

Han lämnade sin guru och grundade Fulfilment Church i Miami 1978. Genom kyrkan fick Beauchamps en grupp människor att kanalisera sexuella upplevelser från. Han upptäckte också att sekten var en god affär som gav honom möjlighet att leva ett liv i lyx. Fulfilment Church spreds snabbt och har nu 40 000 medlemmar i USA, Mellanamerika och Europa.

Fulfilment Church är en hinduiskt inspirerad sekt som predikar kärlek och gemenskap. Medlemmarna lever i kollektiv och överlämnar all sin egendom till kyrkan. "Fri" sexualitet är en grundpelare i läran och enklare sexualmagi lärs ut till medlemmarna. Det finns sju grader inom kyrkan, som är mycket hierarkiskt organiserad. Den högsta innehas av Papa Beauchamps själv. Den lägsta graden är gruppledaren, som leder ett kollektiv med 15-30 medlemmar. Medlemmar av lägre grader är helt underställda sina ledare och måste lyda dem i allt. Tonåringar lockas till kyrkan av den fria sexualmoralen, men hamnar snabbt i ett förnedrande beroende under gruppens ledare och äldre medlemmar.

San André

Papa Beauchamps själv befinner sig på ön San André söder om Haiti. Där finns sedan tio år tillbaka kyrkans högkvarter. Beauchamps äger hela ön och bara en liten fiskeby återstår av ursprungsbebyggelsen, som i övrigt har rivits. De återstående fiskarfamiljerna betraktar kyrkans verksamhet med förfäran och flyttar från ön när de får chansen.

Sedan ett par år tillbaka har Beauchamps förstärkt bevakningen av ön och hindrat alla utomstående från att närma sig. Han har inte personligen lämnat ön på två år. Det beror delvis på en tilltagande paranoia, delvis på att hans indiska guru har fått reda på vad han sysslar med och börjat leta efter honom.

I kyrkans lära framställs San André som paradiset på Jorden, dit de trognaste får komma och leva i lyx och sexuella utsvävningar. I själva verket är det här Papa Beauchamps försöker provocera fram ögonblick av gudomlig insikt hos sina "barn". Det görs med hjälp av grova sexuella övergrepp och månadslånga orgier. Sektmedlemmar av högre rang som är fullständigt avtrubbade leder utsvävningarna. Deltagarna är dels sektmedlemmar av hög rang som ska härdas och trubbas av, dels särskilt utvalda unga medlemmar utan sexuell erfarenhet och med rigid sexualmoral. Det är deras upplevelser av uppvaknandet som Papa Beauchamps kan kanalisera till sig själv genom telepatisk kontakt när han har samlag med dem.

Fulfilment Church har också varit inblandade i en del kidnappningar, för att få rätt typ av oskyldiga offer till experimenten på San André. Men det är riskabelt och Papa Beauchamps försöker i görligaste mån att använda medlemmar som kommit frivilligt. Nya medlemmar som bedöms vara oskyldiga och ha en mental balans nära noll hålls avskärmade från sexuella övningar i görligaste mån och skickas så fort som möjligt till San André.

PAPA BEAUCHAMPS

Papa Beauchamps är en lång och muskulös man i 40-årsåldern. Han har ljust brun hy och mjuka, bruna ögon. Han kan ge ett mycket förtroendegivande och faderligt intryck om det passar hans syften. Han lever för sin idé att återskapa sin egen gudomlighet genom andras upplevelser. Han har ingen som helst inlevelse i andras känslor och kan utsätta andra människor för vad som helst om det ger honom en glimt av odödligheten.

RÖR	15	**UTS**	18
UPP	10	**STY**	15
EGO	25	**UTB**	16
TÅL	16	**KAR**	30

LÄNGD: 185 cm

VIKT: 80 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: –65

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 15, Dolkar 15, Piskor och kedjor 15, Slåss utan vapen 15, Simma 15, Sportdykning 15, Astro-

HON DOFTADE UNDERBART. RÄDSLA OCH SMÄRTA KÄMPADE OM HERRAVÄLDET I HARMONIER AV ÅNGEST.

-PETER ATKINS

logi 20, Gifter och droger 20, Hypnos 20, Informationssökning 20, Meditation 20, Ockultism 20, Yoga 20, Världsvana 20, Etikett 20, Förföra 30, Kontaktnät: porrindustrin 20, Vältalighet 25, Köra bil 10

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Passionsmagi 40, Alla passionsbesvärjelser 20, Besvärjelse som gör det möjligt att uppleva det tillfälliga uppvaknandet hos någon annan: SV 26, FV 20

Coq Rouge

Coq Rouge är ett världsomspännande nätverk av porrproducenter och sexklubbar. Nätet sysslar med film och tidskriftsproduktion, prostitution, slavhandel och sexturism. Alla världens stora producenter av pornografi ingår i nätet.

Fulfilment Church och Papa Beauchamps är en del av Coq Rouge. Beauchamps får en del av sina medlemmar genom Coq Rouge. Hans kyrka finansierar en del av sin verksamhet genom att sälja filmer och bildmaterial producerat inom kyrkan och genom att sälja "uttjänta" medlemmar till prostitution.

Coq Rouge omfattar en väldig verksamhet. Pornografin hör till de tio mest inkomstbringande affärsverksamheterna i världen. Nätverket fungerar delvis som en maffiaorganisation. Stora producenter som väljer att stå utanför råkar illa ut. Utpressning, påtryckningar och våldsamma uppgörelser inom nätet är vanliga.

Nätets ledning består av direktörer för världens största producenter av pornografi och prostitution. Bland dem finns flera avancerade sexualmagiker. Några av dem använder liksom Papa Beauchamps andras upplevelser som ett sätt att skymta gudomligheten. Andra sysslar med traditionell sexualmagi. En inkarnat av dödsängeln Gamaliel, Nathan Comrath, har stort inflytande över nätet. Comrath sitter i ledningen för Comrath, Inc., som sysslar med slavhandel och sexturism.

Utåt sett är Coq Rouge mest känt för en kedja sexklubbar som finns över hela världen. Klubbarna fungerar som knutpunkter för nätverket. Där knyter nätet andra grupper till sig, framför allt högerextremister och satanister som används för torpedjobb och som kurirer.

LIBITHER

Libither är varelser som lever någonstans bortom vår värld. Kanske var de våra lekkamrater innan Demiurgen fångade oss. Kanske har de skapats efter syndafallet. De dras till människor med stark sexuell frustration. De provocerar fram en passion hos sina offer och leker sedan med dem som katten med råttan, tills de förlorar förståndet, tar livet av sig eller förnedrar sig fullständigt. Libither kan ändra form hur de vill. Ingen vet hur deras ursprungsform ser ut, om de har någon. De kontaktar vanligen sitt offer i mänsklig form, förför det och byter sedan gradvis skepnad till något allt mer omänskligt och motbjudande. Offret kan inte bryta passionens band, utan binds in i döden till den allt mer förvridna och perverterade libithen.

RÖR	10+3T10 (26)	**UTS**	3T10 (16)
UPP	2T10 (11)	**STY**	10+2T10 (21)
EGO	3T10 (16)	**UTB**	1T10 (5)
TÅL	10+2T10 (21)	**KAR**	10+2T10 (21)

LÄNGD: 100-500 cm

VIKT: 60-400 kg

SINNEN: Ser sexuell energi i en människa. Annars mänskliga.

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

FÖRMÅGOR: Skapa passion. Offret måste slå ett egoslag med högre effekt än libithen för att undgå att drabbas av en uppslukande passion.

FÄRDIGHETER: varierar

ANFALLSSÄTT: enligt vapen.

DARTHEA

Darthea är varelser utan egna kroppar som är fixerade vid alla former av sexualitet. De besätter människor för att få möjlighet att leva ut sin sexualitet. Till skillnad från andra besättande varelser undertrycker inte Darthea sitt offers medvetande. Den besatte är hela tiden medveten om vad han gör. Han har kontroll över sitt handlande i fråga om allt utom sexualiteten. Där styr Darthea. Den tar alla tillfällen i anspråk att ägna sig

åt sex i alla upptänkliga former. Offret kan undvika att göra något genom att slå under Ego/3 och sedan få högre effekt än Darthea på ett egoslag. Darthea tar ingen hänsyn till kroppens behov av vila och återhämtning. Offret märker inte att det är besatt. Darthea märks inte som en främmande existens i kroppen. Snarare verkar det som om den drabbade hade fått en svårartad sexualneuros som fullständigt löper amok.

RÖR	SOM OFFRET	**UTS**	SOM OFFRET
UPP	SOM OFFRET	**STY**	SOM OFFRET
EGO	10+3T10 (26)	**TÅL**	SOM OFFRET
KAR	10+1T10 (15)		

SINNEN: Känner när ett lämpligt offer är i närheten. I övrigt utnyttjas den besatta kroppens sinnen.

SKADEKAPACITET: Kan inte skadas. Lämnar den besatta kroppen om den dör.

FÖRMÅGA: Besätta. Kan besätta alla människor genom att slå högre effekt än offret på ett egoslag. Darthea har lättare att besätta någon med mental balans nära noll. För varje fem steg över eller under noll i balans minskar Dartheas effekt ett steg.

HEMORT: Okänd. Bortom illusionerna.

ANTAL: Enstaka.

GYNACHIDER

Gynachider lever i symbios i med människan. De kan inte framföda sina barn själva, utan implanterar ett foster i en mänsklig fostermor som föder fram det. Gynachiderna är vagt människolika varelser som kan gå upprätt eller på alla fyra. Kroppen är täckt av grov gråsvart hud. Ben och tänder är av ett mycket hårt, metalliskt material. Ögonen är tillbakabildade. Gynachider är ensamlevande köttätare som jagar i Metropolis och på andra platser bortom illusionerna. Sedan mänskligheten fängslades har de sökt sig till vår verklighet för att finna fostermödrar åt sina barn. Gynachiden parar sig med en artfrände, men fostret kan inte utvecklas i varelsens livmoder. Därför uppsöker den en mänsklig kvinna, implanterar fostret i hennes livmoder med hjälp av ett rörformat organ och ger sig av igen. Efter 6 månader framföds den lilla gynachiden, som under sina första månader är förvillande lik ett mänskligt spädbarn. Efter 3 månader börjar den utveckla gynachida drag: rovdjurständer, grådaskig sträv hud, svans, en vana att gå på alla fyra. När den är mellan ett halvt och ett år gammal växer den mycket snabbt till full storlek. Under den här tiden kommer i allmänhet gynachiden och hämtar sitt barn för att fostra det på annan plats i verkligheten.

Som tack för hjälpen brukar gynachider lämna efter sig egendomliga föremål i kristall och okända metallegeringar till fostermodern. Det händer att en vuxen gynachid söker upp sin fostermor senare i livet och för henne med sig till Metropolis. Nedan beskrivs en vuxen gynachid.

RÖR	20+1T10 (25)	**EGO**	10+1T10 (15)
STY	20+2T10 (31)	**UPP**	20+1T10 (15)
TÅL	20+1T10 (25)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

LÄNGD: 200 cm

MANKHÖJD: 130 cm

VIKT: 90 kg

SINNEN: Ser infrarött och använder radarsignaler för att bedöma avstånd.

KOMMUNIKATION: Kan inte kommunicera med människor. Har kroppspråk som liknar en hunds.

FÖRFLYTTNING: 12 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +13

SKADEBONUS: +7

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår
5 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

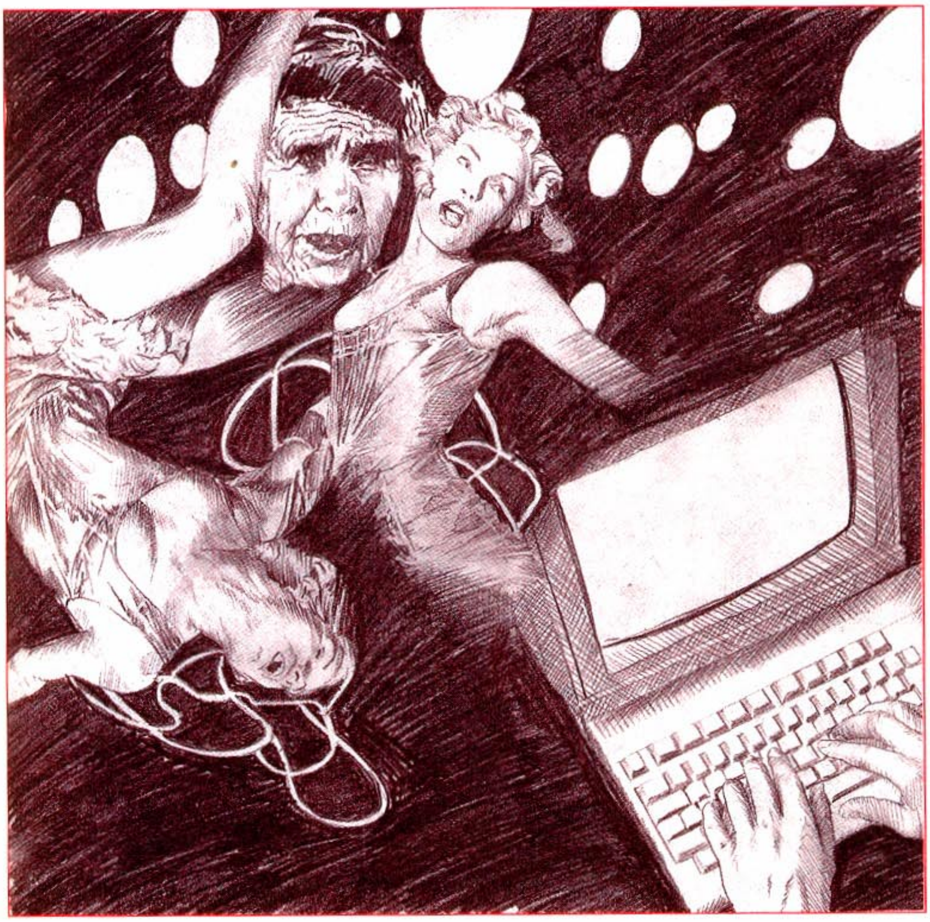
UTHÅLLIGHET: 155

NATURLIG RUSTNING: 2

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (Skr 1-5, ls 6-11, as 12-19, ds 20+)

HEMORT: Metropolis

ANTAL: Enstaka



DEN SISTA EKVATIONEN RITADES UPP PÅ BILDSKÄRMEN. ETT NÄT AV BÖLJANDE GRAFER FLÄTADES IN I VARANDRA OCH KRYMPTE IHOP MOT EN OSYNLIG PUNKT LÅNGT BORTA PÅ SKÄRMEN. EXECUTE. JAG SLOG IN KOMMANDOT OCH LINJERNA SLOG UT UR SKÄRMEN MOT MIG, VÄVDE IN MIG I SITT MÖNSTER OCH REFLEKTERADES I TUSEN FÄRGER MOT VÄGGARNA RUNT MIG. RUMMET BÖRJADE FÖRVRIDAS. MÖRKER OCH LJUS AVLÖSTE VARANDRA I ALLT SNABBARE TAKT. TAPETERNA FLAGNADE PÅ VÄGGARNA. JAG VÄNDE MIG OM MOT FÖNSTRET. GLASRUTAN VAR SÖNDERSLAGEN SEDAN LÄNGE. FÖNSTERBÅGARNA VAR FLAGNADE. DÄR ÄPPELTRÄDET HADE STÅTT UTANFÖR FÖNSTRET FANNS EN GRÅ BETONGMUR. NÄR JAG VÄNDE MIG OM IGEN VAR DATORN BORTA. EN KALL VIND DROG GENOM HUSET. DET LUKTADE MÖGEL OCH FÖRFALL. JAG HÖRDE EN DÖRR ÖPPNAS OCH

BORTOM TID OCH RUM

KNARRANDE STEG I HALLEN. EN KVINNA KLEV IN GENOM DÖRREN. EN GAMMAL KVINNA MED FÅRAT ANSIKTE OCH TUNT, GRÅNAT HÅR. JAG SJÄLV. MITT EGET ÅLDRADE ANSIKTE. "JAG HAR VÄNTAT PÅ DIG. DET ÄR NÅGOT DU MÅSTE VETA", SA HON SOM VAR JAG. HON TOG MIN HAND OCH LEDDE MIG UT UR DET FÖRFALLNA HUSET."

TID OCH RUM är delar av vårt fängelse. De är ett sätt att betrakta tillvaron och göra den begriplig. Alla varelser har inte samma tids- och rumsuppfattning. Människans uppfattningsförmåga är ovanligt begränsad. Vi ser tiden som linjär och rummet som tredimensionellt. Andra varelser kan uppfatta fler dimensioner och se tiden på flera sätt. Våra sinnen gör att vi

är fångar i tiden. Vi kan bara följa med i vad vi tror är en framåtrörelse. Tvingas vi röra oss "bakåt" i tiden, stanna i tiden eller röra oss snabbare framåt än andra blir vi förvirrade. Detsamma gäller rummet. Vi klarar inte att se mer än tre dimensioner utan att få ångest.

Tiden

Tiden är absolut. Det finns inget förflutet, inget nu och ingen framtid. Det vi uppfattar som en framåtrörelse är ett sätt att sortera sinnesintryck. Bortom tiden finns evigheten, ett absolut tillstånd utan förflutet eller framtid. Där är människan odödlig, för utan tid finns ingen död. En uppvaknad människa ser evigheten. Vi andra kan bara skymta den vid enstaka tillfällen. Då luckras tidsuppfattningen upp och det förflutna, nuet och framtiden flyter samman. Det kan yttra sig på flera sätt. Det vanligaste är att olika tidsåldrar flyter samman. Människor från det förflutna vandrar in i nuet. Föremål åldras och förintas, för att plötsligt finnas kvar oskadda igen. Tiden kan också gå baklänges, eller förflyta med en annan hastighet än vi är vana vid. Tidsuppfattningen är något som vi bär inom oss, så den försvinner inte när vi ser ut i världar bortom vår egen. Tiden tycks finnas också i Metropolis, även om den kan uppföra sig mer oväntat än i vår egen verklighet.

Människor med mycket hög eller låg mental balans kan förvrida tiden så att den tycks gå snabbare eller långsammare, stanna upp eller gå baklänges. Magi, särskilda föremål och platser där illusionerna rämnar kan också göra att tiden bryter samman. Här beskrivs hur en extrem mental balans påverkar tidsuppfattningen.

MENTAL BALANS	INVERKAN PÅ TIDSUPPFATTNINGEN
–50/+75	Förändrad tidsuppfattning när personen är i ett chocktillstånd. Tiden rör sig dubbelt eller hälften så fort. Stannar upp under högst en timme. Tidshopp på högst 3 veckor. Personen kan inte påverka förmågan.
–100/+100	Förändrad tidsuppfattning när som helst, också när personen inte är i chocktillstånd. Som ovan, men tiden kan också röra sig bakåt och tidshopp på upp till 3 månader framåt eller bakåt kan förekomma. Personen kan inte påverka förmågan.
–150/+150	Personen kan själv påverka sin tidsuppfattning så att tiden går dubbelt så fort eller hälften så långsamt. Kan göra kontrollerade tidshopp framåt eller bakåt på högst 3 veckor. Okontrollerade tidshopp på upp till 3 år, att tiden stannar under högst en vecka eller går bakåt kan inträffa utan att personen kan påverka det.
–300/+300	Personen kan påverka sin tidsuppfattning så att tiden går dubbelt så fort eller hälften så långsamt. Kontrollerade tidshopp framåt eller bakåt på upp till 30 år. Kan stanna tiden under en vecka. Okontrollerad påverkan av tidsuppfattningen kan bara inträffa när personen är chockad.
–400/+400	Kan få tiden att gå hur fort eller långsamt som helst. Tidshopp hur långt som helst framåt eller bakåt. Kan stoppa tiden under obegränsad tid.

EXEMPEL: NATASCHA HAR EN MENTAL BALANS PÅ –80. HON CHOCKAS SVÅRT NÄR NOSFERATUS FURSTE NÄSTAN DÖDAR HENNE. NÄR HON BEFINNER SIG I CHOCK RÅKAR HON UT FÖR ATT TIDEN STANNAR UNDER EN TIMME. HON IRRAR BORT FRÅN PLATSEN FÖR UPPLEVELSEN OCH ÄR LÅNGT BORTA INNAN NÅGON KAN VETA VART HON TOG VÄGEN, EFTERSOM INGEN TID HAR FÖRFLUTIT FÖR NÅGON ANNAN.

Paradoxer

Trots att tiden egentligen är absolut kan tidsparadoxer uppstå när vi reser i tiden. Det kan förklaras med en liknelse. Tiden är enhetlig, som vätskan i ett glaskärl. Men vår tidsuppfattning är specifik, som linjer av färgad vätska som löper genom den större vätskekroppen. De färgade linjerna kan vävas samman, korsa varandra och brytas. Det påverkar inte vätskekroppen i stort, men ur vårt begränsade perspektiv kan det tyckas som om väldiga paradoxer uppstår.

En självklar paradox är till exempel att någon reser tillbaka i tiden och dödar sina föräldrar innan han själv föds. Då existerar han inte, och kan alltså inte ha dödat sina föräldrar. Det innebär att han finns. Men finns han så har han dödat sina föräldrar, och kan alltså inte finnas, osv. i all oändlighet. Han hamnar i en sluten tidsslinga, en paradox. Sådana kan mycket väl existera. Om vår mördare skulle gripas av en plötslig insikt och förmås att betrakta tiden på ett annat sätt, skulle han kunna bryta sig ur slingan. En yttre kraft som betraktar tiden på ett annat sätt kan också bryta sig in i slingan och tvinga ut vår mördare ur paradoxen.

ÆTATER

Ætater är varelser som saknar tidsuppfattning enligt vårt sätt att se det. De lever i evigheten. Men de dras till människors begränsade sätt att uppfatta tiden. Många anser att ætaterna

har skapats av arkonterna och Demiurgen för att förhindra oss från att se tiden som den är. Ætater uppfattar direkt om en människa rör sig för snabbt eller långsamt, hoppar i tiden och gör tidsresor. Denne riskerar att upptäckas av ætaterna, som söker upp och gör slut på offret. Med ett uppmärksamhetsslag kan den jagade upptäcka ætaterna som söker sig genom tidsåldrarna efter henne. Det yttrar sig som att hon ser delar av det förflutna och framtiden kring sig, med ætaterna som rör sig som skuggor genom tiden, mot henne. Genom att strikt hålla sig till en "normal" tidsuppfattning och lyckas med bättre effekt på ett egoslag än ætaten kan hon hålla sig gömd och undgå att fångas. Ætater är ibland tvådimensionella, ibland tycks de ha fler dimensioner än tre. De har fyra eller åtta ben och utdragna, seniga kroppar.

Tid och rum förvrids runt dem så att det är svårt att uppfatta hur de egentligen ser ut. Det enda som framträder ur det förvridna rummet kring dem är de stora röda käftarna som sliter sönder offret.

RÖR	10+2T10 (21)	**EGO**	10+1T10 (16)
STY	10+2T10 (21)	**UPP**	10+2T10 (21)
TÅL	0+2T10 (21)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5

SINNEN: Ser avvikelser i mänsklig tidsuppfattning. Ser obehindrat framåt och bakåt i tiden. Annars mänskliga sinnen.

FÖRFLYTTNING: 10 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår
5 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

NATURLIG RUSTNING: 2

FÖRMÅGOR: Rör sig obehindrat i tiden. Ser människor med avvikande tidsuppfattning.

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (Skr 1-5, ls 6-10, as 11-15, ds 16+)

HEMORT: Bortom tiden

ANTAL: 1T10

Rummet

De tre dimensionerna vi ser omkring oss är också bara ett sätt att betrakta världen. Andra varelser kan se verkligheten i en, två eller flera dimensioner. En uppvaknad människa kan leka som hon vill med dimensionerna och välja hur hon vill betrakta tillvaron. En magiker eller en människa med mycket hög eller låg mental balans har lite annorlunda rumsuppfattning än andra. Han kan påverka sitt seende. Genom att se världen tvådimensionellt kan man till exempel förflytta sig mellan två punkter på nolltid. Genom att se fler än tre dimensioner kan man förflytta sig in i verkligheter bortom vår.

MENTAL BALANS	INVERKAN PÅ RUMSUPPFATTNINGEN
–50/+75	Rummet kan förvridas när personen hamnar i chocktillstånd. Teleportation högst 2 kilometer. Avstånd kan upp till tiodubblas eller minska till en tiondel av det normala. Världen kan te sig tvådimensionell. Personen kan inte styra förmågan.
–100/+100	Förändrad rumsuppfattning när som helst, också när personen inte befinner sig i chocktillstånd. Teleportation upp till 5 mil. Avstånd kan hundradubblas eller minska till en hundradel av det normala. Världen kan bli tvådimensionell. En fjärde dimension kan uppfattas.
–150/+150	Personen kan själv påverka sin rumsuppfattning och teleportera upp till 2 kilometer, tiodubbla avstånd eller minska dem till en tiondel av det normala och göra världen tvådimensionell. I chocktillstånd kan teleportation upp till 100 mil, tusendubblade avstånd och mängder av dimensioner förekomma.
–300/+300	Personen kan påverka sin rumsuppfattning och teleportera upp till 5 mil, hundradubbla avstånd eller minska dem till en hundradel och göra världen två- eller fyrdimensionell. Okontrollerad påverkan av rumsuppfattningen när personen är chockad.
–400/+400	Personen kan teleportera obegränsad sträcka, öka eller minska avstånd obegränsat och se världen i så många dimensioner som han eller hon önskar.

EXEMPEL: NATASCHA LYCKAS INTE BARA FÅ TIDEN ATT STANNA NÄR HON ANGRIPS AV NOSFERATUN. I SITT CHOCKADE TILLSTÅND FÖRVRIDER HON OCKSÅ RUMMET SÅ ATT HON FÖRFLYTTAR SIG TIO GÅNGER DEN STRÄCKA HON NORMALT SKULLE GÖRA. UNDER DEN TIMME SOM TIDEN INTE FÖRFLYTER FÖR RESTEN AV VÄRLDEN IRRAR HON IVÄG FEM MIL OCH HAMNAR LÅNGT UTE I PARIS FÖRORTER.

ASPEKTI Aspekti har en annan rumsuppfattning än vi. De uppfattar delar av rummet tvådimensionellt och andra delar fyrdimensionellt. De lever bland oss, men blir bara synliga vid särskilda tillfällen när vår rumsuppfattning överensstämmer med deras. Det sker när en aspekti förlorar kontrollen över sin egen rumsuppfattning. För att återfå det måste den ta hjälp av en människa, som tvingas anta samma rumsuppfattning som aspektin. Det leder alltid till vansinne och ibland till att människan dör. Aspekti är människoliknande med smala tentakelliknande utväxter på huvudet istället för hår. Deras kroppar skimrar i många färger och är ibland tvådimensionella, ibland utsträckta i fler dimensioner. De ser lite ut som vandrande kubistiska målningar. Ansiktsdragen förvrids av perspektivskiftningarna och har egendomliga färger, men är i övrigt ganska mänskliga.

När aspektin har hamnat i vår rumsuppfattning söker den upp en människa, helst sovande eller på annat sätt hjälplös. Den fäster de tentakelliknande utväxterna på huvudet vid hennes huvud. Den skapar en direktkoppling mellan sitt eget och människans nervsystem. Den börjar influera det mänskliga nervsystemet, som inom 1T10 timmar har antagit aspektins rumsuppfattning. Människan förlorar 1T10 i mental balans för varje timme den är sammankopplad med aspektin. Hon måste lyckas med ett egoslag för att inte bränna ut sitt nervsystem och dö. När aspektins och människans rumsuppfattningar är synkroniserade börjar båda se verkligheten på aspektins sätt. De försvinner för alltid utom mänskligt synhåll. En sådan människa kan bara återfinnas av en annan människa som lyckas anta aspektins rumsuppfattning, eller av en skicklig tids- och rumsmagiker.

RÖR	2T10 (11)	**EGO**	3T19 (16)
STY	3T10 (16)	**UPP**	2T10 (11)
TÅL	2T10 (11)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

SINNEN: Uppfattar i vanliga fall rummet på ett annat sätt än människor.

KOMMUNIKATION: Kan inte kommunicera med människor.

FÖRFLYTTNING: 5 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

FÖRMÅGA: Förmå människa anta annan rumsuppfattning. Aspektin försöker förlama en människa med hjälp av tentaklerna och gör en koppling mellan sitt eget och människans nervsystem. Det tar 1T10 minuter. Sedan tar det 1T10 timmar att överföra den egna rumsuppfattningen till människan.

ANFALLSSÄTT: Slåss utan vapen 10 – skada som för människa, Tentakler 15 – utsöndrar bedövande gift med styrka 3T10. Vid förlust av mer än 1/3 av Tåligheten blir offret bedövat och förlamat.

Achlys

Achlys är det som finns bortom tid och rum. När både tid och rum upphör att existera närmar vi oss intigheten, det ursprungliga som är före allt skapat. Det är ingenting.

Den som förvrider sin uppfattning av tid och rum alltför mycket kan hamna nära Achlys där tid och rum neutraliseras. Gradvis löses allt upp, dimensionerna flyter samman, materien flyter ut i en massa utan vare sig färg eller form, tiden upphör i evigheten. Det är vad grekerna kallade kaos. Bortom det, där också materien och tomrummet upphör och där inte ens den absoluta, eviga tiden existerar finns Achlys. Den som löser upp sin tids- och rumsuppfattning för mycket kan hamna nära Achlys. När man kommer nära börjar intigheten utöva en lockelse. Den som börjat förinta sin rumsuppfattning och upphört att se tiden kan lätt dras bortom kaos till Achlys. Det är som ett svart hål som utövar en större dragningskraft ju närmare man kommer. Få har tagit sig dit, ingen har återvänt. Går vi in i Achlys försvinner vi och har aldrig existerat, kommer aldrig att existera. En fysisk väg till Achlys går genom den underjordiska labyrint som finns under Metropolis och alla jordiska städer. Den bevakas av kultister och gudomliga väsen.

En del människor som sökt upplysningen har istället hamnat i Achlys och förintats. En världsomspännande kult, Labyrintens väktare, är ägnad åt dyrkan av Achlys. Kultens medlemmar söker sig genom ritualer i underjordens labyrinter närmare och närmare intigheten, tills de slutgiltigt upphör att någonsin ha existerat.



Facklornas sken kastade dansande skuggor längs väggarna. Kontoret var insvept i svart rök som fick ögonen att rinna. Beslöjade gestalter skymtade inne på Freds kontor, där skrivbordet hade förvandlats till ett blodstänkt altare. Tecken i blod och sot slingrade över de spräckta glasväggarna som avskärmade det lilla kontorsrummet.

'IIIAAAA, THAUMATORGON ASTAROTH, IIIAAA!!'

Det samfällda vrålet fick mig att rycka till och krypa längre in bakom skåpet där jag gömt mig. Kultister i svarta slöjor pressade sig fram mot de blodiga glasväggarna. De hölls tillbaka av groteska män i åtsmitande läder och plast, beväpnade med meterlånga batonger. En trumma började ljuda, sedan ytterligare en tills allas huvuden gungade i takt med rytmen.

KULTERNA

Dörren från trapphuset öppnades och en kortväxt gestalt svept i blodfläckade plastskynken fördes fram mot altaret. De beslöjade prästerna slet undan plasten och blottade Freds nakna kropp. Han var fruktansvärt misshandlad. Kroppen skiftade i rött och blått med stora bulnader. Jag kände knappt igen hans ansikte. Han verkade drogad. Ögonen stirrade ofokuserat rakt fram. En beslöjad prästinna vräkte omkull honom över altaret och lyfte en vrålande motorsåg över huvudet. 'Thaumargoth Astaroth hoc sacrificium servis vobis accipio!' Jag blundade och hörde Freds dödsskrik, sågklingan som skar genom köttet och folkmassans vrål. När jag öppnade ögonen var glasväggarna täckta av blod och gestalterna skymtade bara som skuggor genom det röda. Freds skrik fortsatte, och fortsatte, och fortsatte."

VI MÄNNISKOR ÄR inte helt omedvetna om vad som rör sig bortom vårt synfält. Dödsänglar och arkonter, liktorer och nefariter skymtar genom slöjorna. Vi anar att världen är större än vad vi ser. Kulter och religioner växer fram när vi ska förklara det som ligger bortom vår fattningsförmåga. Vi uppfattar varelserna från andra sidan som större och mäktigare än vi, och möter dem med vördnad och underkastelse.

Varelser från bortom vår värld använder kulter för att få kontroll över människor, eller för att bekämpa varandra genom mänskliga agenter. Olika kulter är ofta i strid med varandra och det finns stora organisationer som existerar enbart för att bekämpa andra kulter. Med kulter menas här inte bara ockulta sammanslutningar som utför religiösa riter och dyrkar någon ickemänsklig varelse. Kulter kan vara mäktiga organisationer styrda av liktorer eller dödsänglar och ägnade att hålla mänskligheten kvar i fångenskapen, eller att bekämpa andra organisationer. Alla sammanslutningar som verkar i det fördolda och har syften och band som sträcker sig bortom vår verklighet kan kallas kulter. Här beskrivs några olika typer.

RELIGIÖSA KULTER Religiösa kulter kan dyrka någon varelse utanför vår verklighet, en uppvaknad människa eller en vanlig människa som har gjort sig till gud för sina medmänniskor. De kan också tillbe en princip, som Kärleken eller Våldet. Bakom kulter som dyrkar en princip döljer sig ofta en arkont eller annan varelse som personifierar principen. De fördömdas legioner som beskrivs närmare nedan är ett exempel på en religiös kult. Ett annat exempel är Cairaths tjänare, ett brödraskap av tiggare och dårar som tillber Cairath, en varelse av stål och ben som jagar i gångarna under marken och äter allt som kommer i hans väg. Cairaths tjänare finns bland dårarna i underjorden över hela världen. Dödens barn är en kult som tillber en princip, Döden. De betraktar döden som en befriare och söker det slutgiltiga utslocknandet där människan dör den sanna döden. Dödens barn, eller Cumazotzi som de också kallar sig, har övertagit många drag från azteckernas dödsdyrkan. Cumazotzi har sitt högkvarter i Los Angeles och finns framför allt i södra USA, Mexiko och Mellanamerika.

VÄKTARKULTER Väktarkulter är en form av religiös kult. De vakar över någon hemlighet eller något heligt föremål. De flesta är kvasireligiösa grupper som tror sig vaka över Pandoras ask eller Den heliga graal, men i själva verket bevakar något värdelöst skrot från senmedeltiden. Men det finns några riktiga väktarkulter. Labyrintens väktare som beskrivs nedan är en av dem. Graalriddarna i Edinburgh är en annan. De vakar över en silverbägare som sägs rymma upplysning och odödlighet.

Andra väktarkulter bevakar någon hemlighet och håller den levande genom århundradena. En sådan kult är Juenasekten i Barcelona. De vakar över nyckeln till Paradiset, dit människor annars aldrig kommer annat än genom döden.

KUNSKAPSSÖKANDE KULTER Kulter tillägnade sökandet efter kunskap och sanning är sällan våldsamma, men de kan tillgripa våldsamma metoder för att komma över information de anser vara viktig. Medlemmarna är forskare eller arkanister. Kunskapssökande kulter har i alla tider infiltrerats av liktorer. En del är ägnade åt att samla vilseledande kunskap som håller människorna kvar i fångenskapen.

Exempel på kunskapssökande kulter är det ockulta sällskapet Den gyllene skymningen i England och det tyska parapsykologiska sällskapet.

MAKTGRUPPERINGAR Grupper som söker makt kan ta kultliknande former för att dölja sina förehavanden för omgivningen. Frimurarna är ett välkänt exempel. Maktgrupperingar maskeras ofta som kulter med något annat syfte, till exempel religiöst. Många religiösa samfund är rena maktgrupperingar när man kommer en bit upp i hierarkin. Hemliga politiska grupper som sysslar med terrorism eller har förbjudna åsikter hör också hit. Nynazister och vänsterextremister är exempel på politiska kulter. Maktgrupperingar har sällan kopplingar till varelser utanför vår värld. Deras medlemmar eftersträvar en hög ställning bland sina medmänniskor och struntar i vad som finns bortom illusionerna. Undantaget är grupper som tror sig kunna utnyttja utommänskliga varelser för att skaffa sig mer makt och inflytande.

UPPLYSNINGS-KULTER Det finns sammanslutningar av människor som anar att vi är fångar och kan återta vår gudomlighet genom upplysning. De opererar i yttersta hemlighet och är alltid jagade av liktorer och

dödsänglar. Sådana kulter utplånas med jämna mellanrum när arkonter och liktorer blivit varse om deras existens. Under sent 1900-tal har flera upplysningskulter börjat operera nästan öppet inom new age-rörelsen. De hålls samman av ett löst kontaktnät och en mängd bluffrörelser döljer de små och få verkliga upplysningskulter som finns. Medlemmarna är ofta spridda över hela världen och träffas i hemlighet på fredskonferenser, healing-kurser och shamanist-veckor.



ARKONTER OCH LIKTORER STYR KULTER SOM SER TILL ATT MÄNSKLIGHETEN INTE BLIR ALLTFÖR UPPLYST.

PERVERSIONS KULTER Utlevelse av förbjudna drifter och perversioner är en gammal grund för kultbildning. Det är de här kulterna som skapar skräckberättelser om stulna barn, mord och våldsorgier. Perversionskulter är sammanslutningar av människor som känner sig tvingade att leva ut mörka sidor samhället i övrigt inte tillåter. Vanligast är olika typer av sexkulter. De finns i alla städer av någon storlek över hela världen. Call-girlkedjor och bordeller kan ofta bistå med adresser till sexkulter. Det världsomspännande nätverket Coq Rouge administrerar ett par tusen sexsekter över hela världen. Fulfilment Church är en speciell sådan kult, avsedd att ge glimtar av upplysning åt ledaren. Mer speciella är kontaktnäten för massmördare som finns i USA och England, där medlemmarna träffas i yttersta hemlighet på undangömda platser och delar erfarenheter. Större perversionskulter har ofta någon koppling till Inferno genom dödsänglar eller nefariter.

ÖVERVAKANDE KULTER Arkonter och liktorer styr kulter som ser till att mänskligheten inte blir alltför upplyst. Sådana grupper ägnar sig åt att jaga andra kulter, ofta under förespeglingen att medlemmarna är brottsliga eller perversa. De ser till att skaffa fram bevismaterial så att subversiva element kan låsas in för all framtid och farliga kulter tillintetgöras. Ljusets riddare är ett exempel på en sådan gruppering, som har krossat kulter som sökt kunskap och upplysning och fått hundratals new age-medlemmar och arkanister i fängelse.

Skapa en kult

Kulterna är ett sätt att ge rollpersonerna mänskliga motståndare. Grupper som har kontakter med varelser och platser utanför verkligheten kan fungera som en förbindelselänk mellan det verklighetsnära och det som finns på andra sidan illusionerna. Större kulter är ofta hierarkiskt ordnade. Längst ned finns enkla medlemmar i små grupper som har mycket lite kunskap om kultens egentliga syften och ideologi. Högre upp i hierarkin finns de verkliga ledarna, vars syften inte alltid stämmer med vad medlemmarna tror. Kommer man tillräckligt högt upp kan man hamna utanför människornas verklighet, bland varelser i Metropolis eller Inferno som utnyttjar kultisterna för sina egna syften. En enkel form av äventyr är att låta rollpersonerna avslöja kultens förgreningar uppåt i hierarkin. De kan råka i strid med vad som tycks vara en helt mänsklig och verklighetsnära brottsorganisation, men ju högre upp i hierarkin de kommer, desto fler ockulta och icke-mänskliga inslag stöter de på. Till sist kan kampen mot kulten föra dem ut ur vår verklighet, till de verkliga ledarna i till exempel Metropolis eller Inferno. När du skapar en kult måste du tänka på vilken roll den ska fylla i äventyret. Ska den utgöra rollpersonernas motståndare? Leda dem till platser i underjorden eller bortom vår värld dit de annars inte skulle komma? Ge dem information? Det avgör hur kulten ser ut. När du vet det kan du fylla i detaljerna. Vi har ställt upp en mall som hjälp för att skapa en kult. Kulterna nedan beskrivs enligt mallen.

SYFTE OCH IDEOLOGI Vilka planer har kultens medlemmar och ledare? Vad vill de uppnå med sin verksamhet? Har de en religiös eller politisk ideologi och hur ser den i så fall ut?

STORLEK Antal medlemmar.

ORGANISATION Kultens struktur. Den kan bestå av en enda grupp med eller utan ledare, av mindre grupper under en ledningsgrupp eller av oberoende celler som inte känner till varandra utan svarar inför en gemensam ledare.

LEDARE Vilka är kultens ledare och var finns de?

MEDLEMMAR Från vilka samhällsskikt och grupper hämtas medlemmarna?

RESURSER Resurserna avgör hur långt kulten kan jaga rollpersonerna och hur farliga de är. Har kulten tillgång till militär utrustning eller magi?

GEOGRAFISK UTBREDNING En del kulter har lokalkontor över hela världen, andra finns bara lokalt i en enda liten stad.

LOKALER Kulten kan hålla i till i lyxiga kursgårdar på landet, i bolagsägda skyskrapor, i slitna källarlokaler, övergivna skyddsrum, underjordiska tempel. Resurser och inriktning avgör vilken typ av lokal som är rimlig.

IGENKÄNNINGSTECKEN Klädsel, tecken eller särskilda rörelser och kodord som kan användas för att känna igen kultmedlemmarna.

METODER Är kulten beredd att gripa till våld? Eller är den mer benägen att få sina motståndare fängslade med hjälp av falska anklagelser? Åkallar kulten varelser från bortom illusionerna för att jaga rätt på sina fiender?

ICKE-MÄNSKLIG ANKNYTNING Finns varelser från bortom vår värld i kultens ledning? Har medlemmarna nära kontakt med icke-mänskliga varelser?

ÖPPENHET Kulten kan arbeta relativt öppet som en religiös eller politisk organisation, ha en täckmantel som en stiftelse eller ett bolag, eller verka helt i det fördolda och aldrig erkänna sin existens. Öppenheten avgör hur lätt rollpersonerna kan nästla sig in i kulten utan att väcka uppmärksamhet.

ANKNYTNING TILL ANDRA GRUPPER Om kulten har nära anknytning till andra grupper kan rollpersonerna få flera fiender på halsen för att de provocerar en kult. Isolerade kulter har bara sig själva att lita till.

FIENDER Grupper som står i ständig konflikt med kulten. Har rollpersonerna råkat i konflikt med en kult kan de få hjälp av gruppens fiender.

De fördömdas legioner

De fördömdas legioner är en serie kulter som kretsar kring dyrkan av Astaroth, mörkrets furste och Infernos härskare. De är försvurna åt ondskan och försöker återskapa Inferno på jorden eller öppna portar mot Inferno. Namnet syftar egentligen på de syndare som följde Astaroth när han lämnade Inferno och steg in i vår värld. De finns utspridda över hela världen i dag, invävda i kulter och militära organisationer. Men också andra Astarothkulter anser sig tillhöra de fördömdas legioner. De har gemensamt att de ytterst kontrolleras av Astaroth och syftar till att ge honom makt över mänskligheten, men enskilda kulter kan strida inbördes och ha helt olika metoder och ideologi. Vi börjar med att beskriva de egentliga legionerna.

Legionerna

De fördömdas legioner följde Astaroth när han lämnade Inferno och inkarnerade i vår värld. Legionerna är tio stycken och rymmer vardera 100 000 fördömda. De är inte kulter i ordets egentliga bemärkelse, men de omges av kultister som dyrkar Astaroth och dödsänglarna och deras verksamhet är hemlighetsfull. Legionerna hålls inkvarterade i inhägnade militärkvarter på ensliga platser där de inte väcker någon uppmärksamhet. Formellt utgör de en del av militärapparaten i det land där de finns, men de tjänar bara Astaroth och lyder bara sina egna överordnade. Enstaka människor finns bland legionärerna, även om de flesta är fördömda som tagit fysisk form med Astaroths hjälp.

Två av legionerna finns väster om Asunción, på gränsen mellan Argentina och Paraguay. Där drillar Harep-Seraps inkarnat Juan Martinez styrkorna och infiltrerar militären i de båda länderna för att söka störta de bräckliga halvdemokratiska regimer som sitter vid makten. I kulter bland argentinsk och paraguyansk militär dyrkas Harep-Serap som dödsängel och hans trogna försöker rensa ut de "otrogna" från militärledningens övre skikt.

Tre legioner finns i Sovjetunionen. Två finns i de sydöstra delarna av landet, i Tblisi och Tasjkent, där deras verksamhet är sammanvävd med maffians. De leds av razider i mänsklig form och understödjer tendenserna till inbördeskrig. En finns i Ryssland, stationerad utanför Moskva och ledd av en inkarnat av dödsängeln Chagidiel. Två legioner finns i USA, en på gränsen till Mexiko och en i övergivna militäranläggningar i norra Nevada. En legion finns i Kina och en på Filippinerna, under amerikansk flagg. Den sista legionen finns i det återförenade Tyskland, stationerad i gamla militärbaracker utanför Dresden.

LEGIONÄRERNA

De fördömdas legioner utgörs till största delen av purgatider, fördömda själar från Inferno. De har

torterats i oändligheter i Inferno och känner bara till skräck och smärta. De har förvandlats till en slags halvdemoner som bara till det yttre kan misstas för vanliga människor.



DET ÄR ASTAROTHS MAKT SOM HÅLLER DEM KVAR I VÅR VÄRLD.

Legionärerna är fortfarande samma människor som de var före döden. De har kvar vaga minnen från livet före Inferno och kan känna igen människor de kände före döden. Någon som kände dem i livet kan känna igen dem också i deras nuvarande tillstånd. Om de möter någon som betydde mycket för dem i livet är det troligt att de försöker radera det smärtsamma minnet genom att fly eller döda personen. Av egen kraft hade de aldrig kunnat ta fysisk form utanför Inferno. Det är Astaroths makt som håller dem kvar i vår värld. Han kan när som helst slunga dem tillbaka till Inferno. Den vetskapen gör legionärerna panikslagna och obrottsligt lojala mot mörkrets furste. Utåt sett ser de fördömda nästan mänskliga ut, även om de flesta har någon form av fysiska förändringar. De kan ha missfärgad, flagnad hud, klor istället för naglar, huggtänder och grova missbildningar, öppna sår som vägrar läka eller ruttnande kött. Många har konstgjorda kroppsdelar; armar, ben, till och med huvuden i stål och plast. Proteser med inbyggda vapen, kopplade direkt till nervsystemet förekommer. De ger legionären +5 till färdighetsslaget med vapnet och en extra handling.

Legionärerna är en slags levande döda och kan inte dö i vår mening. I likhet med andra vandrande döda har deras kroppsdelar eget liv. De måste sönderdelas helt för att oskadliggöras, och också då fortsätter kroppsdelarna att leva sitt eget liv. Bara om de slungas tillbaka till Inferno förintas deras kroppar i vår värld. En dödsmagiker kan åkalla, kontrollera och fördriva legionärer.

RÖR	3T10 (16)	**UTS**	1T10 (5)
UPP	2T10 (11)	**STY**	4T10 (22)
EGO	2T10 (11)	**UTB**	1T10 (5)
TÅL	(SPEC)	**KAR**	1T10 (5)

SINNEN: Mänskliga. Proteser som ger IR-syn förekommer.

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET: Speciell. Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönderdelas, men aldrig dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår innebär att en kroppsdel har avskilts. Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till varandra för att återförenas. Det tar 1T10 stridsrundor i en stridssituation, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje större kroppsdel (arm, ben, kropp) har hälften av legionärens styrka och kan förflytta sig 1 m/SR. Om de bränns till aska återformas de under en period av 24 timmar, förutsatt att askan finns samlad. Sprids askan kan det ta flera år för de spridda fragmenten att återfinna varandra.

UTHÅLLIGHET: obegränsad

MENTAL BALANS: –100–10T10 (–155)

FÖRMÅGOR: Okänslig för elektricitet och radioaktivitet, Behöver inte mat, vatten eller syre, Förmågor från låg mental balans

FÄRDIGHETER: Klättra 15, Automatvapen 16, Pistol och revolver 16, Tunga vapen 16, Undvika 16, Dolkar 20, Krossvapen 20, Piskor och kedjor 20, Slåss utan vapen 22, Gömma sig 10, Leta 10, Förhörsteknik 10, Köra bil 10

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

Satanisterna

Satanisterna är mänskliga kultister som dyrkar Astaroth och hjälper honom att ta makten över mänskligheten. De tillber ondskan och försöker återskapa Inferno på jorden. De anser sig tillhöra de fördömdas legioner och fungerar som underrättelseorganisationer och hjälptrupper till legionerna. Satanisterna är splittrade i rivaliserande grupper och fraktioner över hela världen. De är starkt individualistiska, så grupper bryts upp och ombildas hela tiden. Mest stabila är de hierarkiskt ordnade kulter som styrs av en maktfullkomlig ledare och hålls i schack med fruktan och våld.

Lägst på rangskalan bland kulterna finns Hellers, våldsdyrkande vagabonder som fungerar som torpeder och knarkkurirer åt högre uppsatta kultledare. De mer inflytelserika satanisterna är organiserade i hemliga loger som sällan känner till varandras existens och håller sin verksamhet ytterst hemlig. Åtskilliga satanister sysslar med svart magi för att få makt att återskapa Inferno. Det finns många dödsmagiker bland dem.



VISSA KULTER HAR ANKNYTNINGAR TILL VARELSER BORTOM ILLUSIONERNA.

Hellers

Hellers är den enklaste formen av satanistiska kulter. Deras syfte är att skaffa sig själva så mycket makt och pengar som möjligt, leva ett behagligt liv och få möjlighet att trampa på andra utan att råka illa ut. De har en enkel maktfilosofi: styrka är makt och makt är rätt. De föraktar svaghet och anser att ingen makt bör vila på någon annan grund än fysisk styrka och kraften att handgripligen kunna trycka ned omgivningen. Hellers är små sammanslutningar av Astarothdyrkare bland lösdrivare och outsiders. En kult har mellan 10 och 100 medlemmar. De enskilda kulterna är gängbildningar som styrs av en ledare. Kulterna byter ofta medlemmar mellan sig. Trots den lösa strukturen finns det några som kan kallas ledare över Västeuropas Hellers. Rainer Hartsmundt, poliskommissarie i Berlin, har stort inflytande över gängen, liksom bilförsäljaren och knarkkungen Vincent van der Damme i Rotterdam. Hellers utgörs till största delen av män mellan 15 och 35 år. Fixeringen vid fysisk styrka gör att kvinnor och äldre män har svårt att hävda sig i gängen. Kulterna har tillgång till automatvapen och avancerade sprängämnen. Många har nära kontakter med militären. Men ingen officiell person vill kännas vid sina kontakter med Hellers, så de har svårt att utöva påtryckningar genom officiella kanaler. Handel med narkotika och vapen ger många grupper en god ekonomi.

Hellers finns över hela Europa och Mellanöstern, Nordafrika och hela Amerika. Det finns spridda kulter i Japan och Sydostasien. I Kina och övriga Afrika är de ovanliga.

Många Hellers befinner sig ständigt på resande fot, på flykt undan myndigheter och mordåtal. De är löst sammanfogade i ett kontaktnät över västvärlden och gömmer varandra undan myndigheterna. De håller till i utdömda hus, i utkanten av stora städer och i provisoriska läger på landet. De klär sig som många andra våldsamma grupper och kan vara svåra att skilja från nynazister och motorcykelgäng: svart läder, plast och utslitna jeans prydda med kedjor och symboler. Det tyska järnkorset är en vanlig symbol, liksom hakkorset. Riktiga Hellers känns igen på särskilda handskakningar och kodord som de utväxlar. Hellers är våldsamma. De använder aldrig subtila metoder, utan föredrar våld och terror. De ryggar inte för risken att jagas av polisen eller drabbas av vedergällning. Feghet är den yttersta skammen för en Heller.

Vissa kulter har anknytningar till varelser bortom illusionerna. Legionärer från Astaroths legioner finns utspridda i Hellersgängen i Europa. Enstaka nefariter och razider och har också följt med gängen och hjälpt dem utföra rån eller överfall. I ett fall från Belgien torterades några polismän som fångats av en Hellerskult ihjäl av nefariter.

Hellers förnekar inte sin existens, men de skyltar inte heller med verksamheten. De föredrar att sköta sina affärer i skydd av mörkret. Kulterna har nära anknytning till nynazister, rasister, fascister och vissa urspårade anarkistiska grupper. De har också kontakter med Astaroths legioner och med mer "rumsrena" satanistiska grupper. Hellers mest envetna fiender är faktiskt maffian! Det gör att få hellerskulter har etablerat sig i Sydfrankrike och Italien. Maffians kontakter med katolska kyrkan och organisationer styrda av liktorer gör att de betraktar hellers som ett hot och en styggelse. Fundamentalistiska muslimska rörelser har gjort försök att utrota Hellers i Nordafrika.

HELLER En typisk Heller är en europeisk eller amerikansk man i 20-30-årsåldern. Han kan komma från vilken samhällsklass som helst, men har haft en trasslig uppväxt och dålig kon-

takt med sin pappa. Han blev Heller i övre tonåren och har rest runt i flera länder med sin kult. Han har förlorat sitt medborgarskap och är efterlyst i åtminstone ett par länder. Han har några människors liv på sitt samvete och är fullständigt hänsynslös.

RÖR	2T10 (11)	**UTS**	2T10 (11)
UPP	2T19 (11)	**STY**	10+1T10 (15)
EGO	2T10 (11)	**UTB**	1T10 (5)
TÅL	10+1T10 (15)	**KAR**	2T10 (11)

FÖRFLYTTNING: 5 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105

MENTAL BALANS: –25–5T10 (–52)

MÖRKA HEMLIGHETER: (någon av dessa), Familjehemligheter, Ockulta upplevelser, Offer för brott, Pakt med Astaroth eller dödsängel, Skyldig till brott

FÖRDELAR: Inga

NACKDELAR: 10+5T10 poäng nackdelar (37)

FÄRDIGHETER: Automatvapen 11, Pistol och revolver 11, Dolkar 15, Krossvapen 15, Piskor och kedjor 15, Slåss utan vapen 15, Första hjälpen 11, Motorkunskap 11, Språk: något extra 11, Inbrottsteknik 11, Köra bil och mc 15

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

ANTAL: 5T10 (27)

Logerna

Logerna är mer diskreta satanistiska kulter. De ägnar sig åt svart magi, maktspel och underrättelseverksamhet åt de fördömdas legioner. Vissa loger kontrollerar företag som fungerar som fasader för narkotikahandel och vapendistribution. Andra är fasader för affärsverksamhet som Astaroth vill kontrollera.

Logernas medlemmar är ute efter personlig makt och rikedom, som de tror sig kunna vinna genom att tjäna Astaroth. De är medvetna om att de arbetar för mörkrets furste och har en mer utvecklad ideologi än Hellers. Många logemedlemmar är magiker och den primitiva våldsdyrkan som finns hos Hellers existerar knappast här.

Varje loge har 10-300 medlemmar, ibland uppdelade på mindre grupper. Logen leds av en thanathierark som sin tur svarar inför en demogorgon. Varje demogorgon har ansvar för logerna inom ett stort område, vanligen en nation. De olika logerna har mycket liten kunskap om varandra.

Det finns 100-150 demogorgon spridda över hela världen. De är mäktiga magiker, razider, nefariter eller inkarnerade dödsänglar. Ytterst svarar de inför Astaroth själv.

Logernas medlemmar är välbeställda, respekterade samhällsmedlemmar. Kulterna accepterar inte medlemmar som de inte anser sig ha nytta av.

De har stora resurser till sitt förfogande. En loge kan obehindrat skicka medlemmar över hela jorden, skaffa fram torpeder och underhuggare som jagar fiender och se till att få sina fiender anklagade för fasansfulla brott. De har ofta kontakter bland poliser och jurister som kan skaffa falskt bevismaterial och påverka en rättsprocess så att den spelar logen i händerna. Känner sig logen mycket hotad kan den begära hjälp från demogorgon. Då har den väldiga resurser till sitt förfogande, inklusive militära medel.

Logerna finns spridda över hela världen, med en tonvikt på västvärlden och i viss mån Mellanöstern och Sydostasien. I Afrika och norra Asien har de liten spridning. I arabvärlden har de funnit det svårt att arbeta.

Logen är i allmänhet kamouflerad som ett harmlöst ordenssällskap eller annan sällskapsklubb. I enstaka fall har de företag eller offentliga institutioner som täckmantel. De håller till i moderna kontorslokaler och sköter sin verksamhet rationellt med administrativ personal, fungerande bokföring osv.

Logemedlemmar kan kännas igen på komplicerade handskakningar och andra diskreta tecken. De bär inga yttre kännetecken.

Logerna använder i första hand subtila medel för att komma åt sina fiender. Bara i yttersta nödfall tillgriper de våld och aldrig

så att våldsdådet kan spåras tillbaka till dem. Det vanligaste är att de utnyttjar Hellers eller andra våldsamma grupper för att utföra våldsdåd.

Logerna har nära kontakter med icke-mänskliga varelser. Många av medlemmarna är dödsmagiker. Nefariter och razider finns regelbundet med på logernas möten och inkarnerade dödsänglar övervakar verksamheten. Logerna kan åkalla varelser från Inferno för att skicka mot sina fiender.

Verksamheten är ytterst hemlig. Omfattande säkerhetsrutiner ser till att inga komprometterande fakta kan komma ut som antyder vad logen sysslar med. Stora resurser och goda kontakter i samhället gör att logemedlemmarna kan slingra sig ur nästan vilka anklagelser som helst.

Logerna har anknytning till Hellers, som används för enkla uppdrag, och till de fördömdas legioner som man samarbetar med. De har också kontakter med andra ockulta sällskap och maktgrupper i samhället.

Arkonterna försöker komma åt logernas verksamhet genom sina egna agenter. Katolska kyrkan har ägnat mycket arbete åt att avslöja logernas förgreningar och spränga sönder organisationen.

DEMOGORGON NIKOLAS BRAHE Nikolas Brahe är demogorgon, högsta ansvarig för logerna i Danmark och Sydsverige. Han drogs in i satanisternas led sent, i 50-årsåldern. Arbetskamrater på det sjukhus i Malmö där han arbetade som läkare introducerade honom i Malmölogen. Han klättrade snabbt i graderna och blev 1988 utsedd till demogorgon. Nu är han pensionerad från sin tjänst som överläkare på Kronstedtska sjukhuset och engagerad i logernas verksamhet på heltid. Nikolas är en lång och senig, energisk man i 70-årsåldern. Han har yvigt vitt hår och en kraftig näsa. Han ger ett auktoritärt och pålitligt intryck. På ryggen har han en kraftig ärrbildning som bildar ett virvelmönster in mot ett djupt sår som går rakt in i ryggen och aldrig läker. Var och svart vätska sipprar ständigt ur såret. Det är en kroppslig förändring orsakad av Nikolas låga mentala balans.

Bakom sin välordnade fasad är Nikolas Brahe ett monster. Före sin tid i logerna var han kall och effektiv, gav aldrig utlopp för de mörka krafter som fanns inom honom och skötte sitt arbete prickfritt. När han blev medlem i logen släppte något inom honom och en stor destruktivitet vällde fram. Han blev snabbt känd bland satanister i hela Nordeuropa för sin grymhet och hänsynslöshet. Vid hans invigning till thanathierark över Malmölogen offrades hans familj, fru och två pojkar på 15 och 17, till Gamaliel. Vid invigningen till demogorgon lät han slunga tre avdelningar på Kronstedtska sjukhuset in i Inferno och Malmös gator härjades under tre nätter av razider och hungriga nachtkäfer.

RÖR	9	**UTS**	9
UPP	8	**STY**	10
EGO	32	**UTB**	19
TÅL	26	**KAR**	15

LÄNGD: 187 cm
VIKT: 75 kg
FÖRFLYTTNING: 4 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: —
SKADEKAPACITET:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 160
MENTAL BALANS: –80
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Pakt med dödsänglar och Astaroth
FÖRDELAR: Gott rykte, Inflytelserika vänner, Magisk intuition
NACKDELAR: Fanatism, Förträngningar: känslor och positiva minnen, Girig, Intolerant, Självisk, Tvångstankar/handlingar: måste tillfoga andra skada
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 15, Piskor och kedjor 15, Första hjälpen 20, Datorkunskap 15, Gifter och droger 25, Informationssökning 20, Ockultism 25, Engelska 15, Tyska 15, Franska 15, Världsvana 20, Diplomati 15, Etikett 15, Förhörsteknik 25, Kontaktnät: läkare 15, Kontaktnät: satanister 20, Vältalighet 15, Medicin 20, Anatomi 20, Kirurgi 15, Toxikologi 15, Naturvetenskap 15, Biologi 15, Kemi 15
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: Dödens skola 40, Se genom döden 30, Manipulera döden

30, Åkalla dödsvarelse 30, Binda dödsvarelse 30, Driva bort dödsvarelse 30, Exorcism av dödsvarelse 15, Dödsrikesvandring 25, Kroppsbyte 25, Livsförlängning 25, Voodooritual 20, Förruttna annans kropp 25

HEMORT: Malmö

Labyrintens väktare

Labyrintens väktare är en spridd kult som dyrkar Henne Som Vakar I Djupet, väktaren vid porten till Achlys. Kulten är knuten till Labyrinten, det underjordiska komplex som finns under alla städer och glider samman till ett och samma tunnelsystem när man kommer tillräckligt långt ned. Medlemmarna söker gå bortom porten i underjorden, in i Achlys, urmörkret före kaos.



ALLT LIV OCH ALL MATERIA FÖRINTAS I BÅDE TID OCH RUM

De främsta inom kulten genomgår årslånga reningsriter innan de nedstiger genom porten i staden Ktonor. Det är nedgången till den undre labyrinten. Genom den kan de som lyckas hitta rätt ta sig till porten där Hon Som Vakar I Djupet väntar. Om gudomen så vill släpps de genom porten och ut i Achlys, där allt liv och all materia förintas i både tid och rum. Labyrintens väktare hävdar att föreningen med Achlys inte alls innebär förintelse, utan snarare en salig förening med det gudomliga. Bland "vanliga" kultister framtställs den som en paradisisk tillvaro.

Labyrintens väktare fördelas på flera hundra mindre kulter i storstäder över hela världen. De finns bara i större städer, med en miljon eller fler invånare. Flera sekter utan kännedom om varandra kan existera sida vid sida i samma stad. De möts i källarlokaler eller tunnelsystem under jord och utför komplicerade riter som ska föra dem närmare Henne Som Vakar I Djupet. Kulterna bildas spontant av människor som får drömmar eller visioner från Henne Som Vakar I Djupet. Kulternas riter varierar kraftigt från esoteriska grupper som mediterar till blodiga offerriter i aggressivt inriktade sekter. Riterna bestäms av de visioner som den enskilda kultens ledare får från Henne Som Vakar I Djupet.

Bakom alla enskilda sekter står Labyrintens väktare, kultens ledare. De lever där alla städers labyrinter smälter samman till en, i den underjordiska staden Ktonor. Där härskar evigt mörker. Ledarna söker upp de enskilda kulterna när de blir tillräckligt stora och förklarar för medlemmarna att de inte är ensamma om sin åkallan, att de har hundratusentals bröder och systrar över hela världen.

De mest framstående kultmedlemmarna förs ned i underjorden, där de initieras i väktarståndet genom komplicerade ceremonier som bland annat innebär att deras ögon sticks ut. En initierad väktare lämnar aldrig underjorden och skyr ljuset.

Eftersom kulterna bildas av människor som kallas direkt av Henne Som Vakar I Djupet har de stor spridning socialt. Det finns grupper inom de högsta sociala skikten, även om de är vanligare bland underjordens utstötta.

Kulternas resurser växlar kraftigt beroende på antal medlemmar och deras sociala ställning. De kulter som har direkt kontakt med väktarna i Ktonor kan i nödfalla påkalla hjälp därifrån. Men väktarna i underjorden har liten kontakt med vad som händer över mark och för kontaktnät bland människor är de helt beroende av kultister i städerna.

Kulterna finns i alla städer som har anknytning till labyrinten, det vill säga alla med en miljon eller fler invånare.

Kultisterna samlas i underjordiska helgedomar. Det kan vara allt från skyddsrum, katakomber och kloaker till specialbyggda tempel under medlemmarnas hus. Helgedomarna har alltid förbindelse nedåt mot labyrinten och underjorden.

Labyrintens väktare i Ktonor känns igen på sin sjukligt bleka hy, de grå tygslöjorna de går klädda i och på att de har fått ögonen utstuckna. Vanliga kultister bär inga yttre kännetecken. De kontaktar andra kultister med igenkänningsfraser som "Bortom Achlys finns intet" eller "Sanning ur mörkret". Under riter och ceremonier bär de ibland särskilda dräkter, men de kan variera kraftigt i utförande från kult till kult.

Labyrintens väktare är fanatiska, men inte våldsamma i onödan. De anser att allt är underordnat Labyrintens hemlighet och betraktar "okunniga" med förakt. De tillgriper våld om de anser det nödvändigt. Väktarnas ledare behärskar ett särskilt slags magi som ger dem kontroll över underjordens invånare: underjordens barn, larvae, psilositer, cairath och till och med razider som ursprungligen hör underjorden till. De kan åkalla dem i kampen mot sina fiender. Kulten har ingen kontakt med varelser som inte håller till i underjorden.

Labyrintens väktare är en ytterst hemlighetsfull samling kulter som inte antyder något om sin verksamhet för "dem där ovan" som de kallar oinvigda människor.

Kulterna har kontakt med andra grupper som tidvis håller till i underjorden, framför allt dårarna. De har inga uttalade fiender, men angriper alla som hotar deras verksamhet.

DANIEL BOUGHLIN Daniel Boughlin kallades av Henne Som Vakar I Djupet redan när han var 9 år. Han lekte i källaren under hyreshuset där familjen bodde och fick en vison av ett öga som öppnades i mörkret. Ögat sa till honom att han skulle samla sina kamrater och grunda ett tempel i skyddsrummen under hyreshuset. Daniel gjorde som han blev tillsagd. Han samlade några lekkamrater som i yttersta hemlighet svor trohet till Henne Som Vakar I Djupet.

Daniel fick i en dröm veta att de skulle fånga en av de alkoholister som brukade sova i källarna under huset och föra honom till templet. Där skulle de åkalla underjordens väktare och förrätta ett offer. Hans kamrater betraktade det hela som en lek, men när marken rämnade under deras fötter och tio av underjordens barn uppenbarade sig för att hämta offret förstod de att det var allvar. Alkoholisten slets ned i mörkret och sågs aldrig mer till.

Daniel Boughlin och hans vänner växte upp och vidgade sin kult tills den hade 30 medlemmar. Då anlände en väktare från Ktonor, som berättade för dem om andra kulter. Daniel fördes ned till Ktonor där han genomgick initiationen och blev en fullvärdig Väktare. Sedan dess har han aldrig lämnat underjorden, även om han fortfarande då och då möter sin gamla kult i templet under Manchester.

Daniel Boughlin är kort och mager med likblek hy och utstuckna ögon. Han går klädd i tunna, gråvita slöjor som knappt skyler kroppen.

RÖR	12	**UTS**	7
UPP	15	**STY**	12
EGO	28	**UTB**	9
TÅL	26	**KAR**	9

LÄNGD: 165 cm

VIKT: 55 kg

SINNEN: Orienterar sig obehindrat i mörker med hjälp av en slags radarsinne. Blind. I övrigt mänskliga sinnen.

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160

MENTAL BALANS: –60

MÖRKA HEMLIGHETER: Pakt med Henne Som Vakar I Djupet, Skyldig till brott

FÖRDELAR: Magisk intuition

NACKDELAR: Fanatism, Fobi: tål inte ljus, Förträngning: livet före underjorden, Intolerant, Mardrömmar: visioner av Henne Som Vakar I Djupet, Tvångshandlingar: måste utföra ritualerna till Henne Som Vakar I Djupet

FÄRDIGHETER: Smyga 12, Dolkar 15, Svärd 15, Slåss utan vapen 12, Gömma sig 20

ANFALLSSÄTT: Bär katana och dolk

MAGI: Särskild kultmagi gör att han kan åkalla, binda och fördriva underjordens barn, psilositer, larvae och cairath. SV 30 och FV 25.

HEMORT: Ktonor



DET VAR TIDIG VÅR. DE FÖRSTA SVALORNA FLÖG ÖVER TAKÅSARNA. JAG VET INTE HUR MÅNGA ÅR SOM GÅTT SEDAN JAG DROG MIG TILLBAKA TILL HUSET PÅ SKYSKRAPANS TAK. TJUGO, KANSKE TRETTIO. JAG BETRAKTADE SOLUPPGÅNGEN FRÅN NORRSIDAN AV HUSET. MIN SÖMN HADE SOM VANLIGT VARIT OROLIG, FYLLD AV MÖRKA ANINGAR, ONDA SKUGGOR.

NÄR SOLEN STEG ÖVER HUSTAKEN HÄNDE NÅGOT. ETT MÖRKER GLED ÖVER SOLSKIVAN, DEN KLARA HIMLEN FÖRDUNKLADES. JAG FYLLDES AV EN FASANSFULL ANING OCH VÄNDE SNABBT TILLBAKA MOT MITT TAKSKJUL. SNÖN KRASADE UNDER FÖTTERNA. KYLAN KÄNDES HUNDRAFALT VÄRRE ÄN DEN BORDE EN TIDIG VÅRMORGON. ETT MOLN AV RÖK STOD UR MIN MUN. PÅ AVSTÅND SÅG JAG SKJULET LIGGA SOM I SKUGGA. SOLENS STRÅLAR UNDVEK ATT RÖRA DET. DÖRREN STOD PÅ GLÄNT. MIN BLICK

UPPVAKNANDET

FÖLL PÅ VÄGEN MOT BRANDTRAPPAN VID TAKKANTEN. INGEN HADE GÅTT DÄR SEDAN SNÖN FÖLL. MEN NU FANNS DÄR FOTAVTRYCK SOM LEDDE FRAM MOT SKJULET, STORA AVTRYCK AV NAKNA FÖTTER, OMÄNSKLIGA FÖTTER.

EN ISKYLA SPRED SIG GENOM KROPPEN. HUVUDET FYLLDES AV TANKAR JAG TRODDE VAR BORTOM MIG, ONDA TANKAR FYLLDA AV RASERI OCH FÖRNEDRING. NÄR JAG KOM FRAM MOT DÖRREN GLED DEN LÅNGSAMT UPP. ETT STORT MÖRKER VILADE DÄR INNE. ETT LEVANDE MÖRKER. DET KÄNDE MIN NÄRVARO OCH STRÄCKTE UT SIN SKUGGHAND MOT MIG. JAG VISSTE BORTOM ALLT TVIVEL ATT MIN SJÄL VAR I FARA. ATT ALLT SOM VAR JAG KUNDE UTPLÅNAS FÖR ALLTID HÄR OCH NU. JAG VÄNDE MIG OM OCH SPRANG FÖR LIVET MOT BRANDTRAPPAN. NU VET JAG ATT JAG SPRANG FRÅN MIN EGEN FRÄLSNING. MEN ALLT HAR SIN TID. DÅ VAR FLYKTEN DET ENDA MÖJLIGA."

UPPVAKNANDET ÄR BEFRIELSEN från världens bojor, återtagandet av den mänskliga gudomligheten. Alla religioner antyder uppvaknandets existens men ingen har förstått vad det innebär. När buddhismen talar om Nirvana och hinduismen om att uppgå i Brahman är det inte uppvaknandet de beskriver, utan den sista och svåraste fasen av fångenskapen som ligger precis före befrielsen. Uppvaknandet är inte att uppgå i något större och förlora sig själv, utan att bli den gud varje människa är.



DU KAN BEJAKA DIN DJURISKA, KROPPSLIGA NATUR TILLRÄCKLIGT FÖR ATT BRYTA IGENOM ILLUSIONERNA OCH SE SANNINGEN.

En uppvaknad har krafter och insikter bortom det vi tror är mänskligt och kan se världen som den verkligen är. Men mycket få människor har någonsin nått dit.

Det finns två vägar att nå uppvaknandet. Du kan bejaka din djuriska, kroppsliga natur tillräckligt för att bryta igenom illusionerna och se sanningen. Det innebär att du måste sänka din mentala balans under –500. Det är den mörka vägen. Du kan också förneka kroppen och helt uppgå i mentala övningar tills du når över +500 i mental balans. Det är den ljusa vägen.

Rollpersoner har svårt att nå uppvaknandet. Redan vid ±100 blir personen väldigt svårspelad. I första hand är dessa regler avsedda att användas för spelledarpersoner. Uppvaknade personer är utmärkta bipersoner som kan ge rollpersonerna hjälp eller utnyttja dem för sina egna syften. Mogna spelare kan försöka sig på att spelleda rollpersoner med extrema balanser, ända till uppvaknandet om de tror att de klarar det, men det rekommenderas inte i normala fall.

Förändrad mental balans

Enda sättet att nå uppvaknandet är att få en extrem mental balans. Det kan göras på flera sätt. Fördelar och nackdelar påverkar balansen. Genom att skaffa nya fördelar eller nackdelar kan balansen förändras. Spelledaren bestämmer om du har genomgått en upplevelse så att du borde få en ny fördel eller nackdel. Fördelar kostar erfarenhetspoäng. Också om du fått fördelen för att du genomgått något särskilt måste du betala erfarenhetspoäng i efterhand för den.

Balansen kan också förändras genom att fördelar eller nackdelar försvinner. När en nackdel försvinner höjs balansen så många steg som den hade poäng. På samma sätt sänks balansen när en fördel försvinner. Erfarenhetspoäng kan användas för att gradvis "köpa bort" nackdelar så att de blir värda färre och färre poäng. På samma sätt kan fördelar "köpas upp" och bli starkare.

Erfarenhetspoäng kan också användas direkt för att påverka den mentala balansen. Har du negativ balans kan du lägga en poäng för att sänka balansen ett steg, eller två för att höja den ett steg. Med positiv balans blir det på motsvarande sätt lättare att höja och svårare att sänka balansen.

Det är svårare att sänka balansen ju längre från nollpunkten du kommer. Efter –100 krävs två poäng för att sänka balansen ett steg och fyra för att höja den, och motsvarande för positiv balans. Efter –200 krävs tre poäng för att sänka och sex för att höja, och motsvarande tre för att höja och sex för att sänka om du har positiv balans. Efter –300 krävs fyra för att sänka och åtta för att höja, efter –400 fem för att sänka och tio för att höja balansen.

I döden nollställs normalt sett den mentala balansen. Det finns ritualer som förhindrar det och håller kvar en del av det du uppnådde i det förra livet. Hinduerna har experimenterat mycket med magiska ritualer som håller kvar balansen från liv till liv.

Skuggan

Motståndet mot en extrem balans yttrar sig inte bara i att det blir svårare att förändra den. Din skräck för obalansen tar fysisk form i Skuggan, din tvillingsjäl. Skuggan är en spegelbild som formas av varje människa som får en mental balans på ±100 eller mer. För den som går den ljusa vägen är skuggan mörk, för den som vandrar i mörkret är skuggan ljus.

Skuggan är en påminnelse om att du driver en sida av dig själv för långt. Den är ditt eget försök att skapa en hel människa, dömt att misslyckas eftersom du fortfarande ser världen i svart och vitt.

Skuggan är en fysisk varelse som ser ut som du själv, men med betoning på de sidor du saknar. Har du låg mental balans är skuggan ljus. Har du hög balans är skuggan mörk. Den har en spegelbild av din mentala balans. Har du –140 så har skuggan +140. Den har alla dina färdigheter och förmågor.

Vid ±100 dyker skuggan upp och börjar jaga dig. Den påminner dig ständigt om att det du gör är extremt, att du har en annan sida som du helt förtränger.

Vid ±250 sker en konfrontation. Skuggan försöker till varje pris hindra dig från att sjunka djupare eller stiga högre. Den gör vad som helst för att få dig att vända om. Du dras in i en utdragen strid mot din egen spegelbild, som avslutas först när du når upplysningen.

Den mörka vägen

Den mörka vägen är fysisk och aggressiv. Den leder bort från andra människor och sociala band till de ursprungliga drifter och känslor som finns före språket och identiteten. Gradvis rensar du bland dina sociala kontakter och ditt abstrakta tänkande, så småningom förändras själva språket och förmågan att skapa kategorier och systematisera verkligheten. Här anges vad som händer vid låg mental balans.

–25 DU KLARAR INTE EN HÄLSOUNDERSÖKNING UTAN ATT KLASSAS SOM ABNORM.
- DU KAN HA MAGISK INTUITION.

–50 DU KLARAR INTE EN SINNESUNDERSÖKNING UTAN ATT KLASSAS SOM MENTALSJUK.
- NACKDELARNA TAR ÖVER I CHOCKTILLSTÅND.
- FÖRÄNDRAD TIDSUPPFATTNING I CHOCKTILLSTÅND.
- RUMMET FÖRVRIDS I CHOCKTILLSTÅND. RISK FÖR PROJEKTIONER I CHOCKTILLSTÅND.

–75 DU KAN FÅ BEGRÄNSNINGAR.
- FYSISKA FÖRÄNDRINGAR VID CHOCK.
- KAN INTE UPPRÄTTHÅLLA DJUPA KÄNSLOMÄSSIGA KONTAKTER, UTAN BRYTER ALLA KONTAKTER SOM BLIR FÖR NÄRGÅNGNA.
- RISK FÖR PROJEKTIONER I CHOCKTILLSTÅND.
- DU UNDVIKER ALLA MED BALANS PÅ +75 ELLER HÖGRE.

–100 FÖRÄNDRAD TIDS- OCH RUMSUPPFATTNING NÄR SOM HELST.

–125 FÖRDELARNA FÖRSVINNER MED EN POÄNG PER SÄNKT BALANS UNDER –100
- DU FÖRLORAR HELT KONTROLLEN ÖVER DINA NACKDELAR.
- DIN SKUGGA BÖRJAR FÖLJA DIG.
- PERMANENTA FYSISKA FÖRÄNDRINGAR.
- DU UNDVIKER ALLA MED BALANS PÅ +100 ELLER HÖGRE.

–150 ALLTID SCHIZOFREN.
- FÖRHÄXAR ALLA MED NEGATIV BALANS MELLAN -40 OCH -100

–100 DU KAN SJÄLV PÅVERKA DIN TIDS- OCH RUMSUPPFATTNING.

–200 NACKDELARNA SMITTAR. ANDRA MED NEGATIV BALANS SOM BEFINNER SIG I DIN NÄRHET FÅR DINA NACKDELAR TILL 1/4 AV DITT POÄNGVÄRDE.

–250 DU KONFRONTERAS MED DIN SKUGGA. EN LÅNG STRID PÅBÖRJAS.
- SOFISTIKERADE NACKDELAR SOM GIRIG OCH SPELGALEN FÖRLORAR SIN MAKT ÖVER DIG. DU STYRS ENBART AV NACKDELAR SOM HAR MED HUNGER, AGGRESSIVITET, SKRÄCK OCH SEXUALITET ATT GÖRA.
- DU TAR GROTESK FYSISK FORM OCH SER INTE LÄNGRE MÄNSKLIG UT.

–300 DU KAN STYRA DIN TIDS- OCH RUMSUPPFATTNING YTTERLIGARE.
- DU NÄRMAR DIG KAOS.
- DU KAN KÄNNA ONDSKA, SMÄRTA OCH SKRÄCK PÅ AVSTÅND OCH DRAS TILL PLATSER DÄR NEGATIVA KÄNSLOR SAMLAS.

–400 DU KAN TELEPORTERA OCH ÖKA ELLER MINSKA AVSTÅND, OCH PÅVERKA TIDENS GÅNG. DU GÅR IN I KAOS OCH RISKERAR ATT FASTNA DÄR.

–500 DU FÖRENAS MED DIN SKUGGA OCH ÄR UPPVAKNAD.

Den ljusa vägen

Den ljusa vägen är inriktad på analys, kunskap och kontroll. Du tar gradvis kontrollen över alla dina drifter och känslor, och analyserar och strukturerar dem tills de är oskadliggjorda. Sociala kontakter och förhållandet till andra människor blir viktigt. Du undviker till varje pris konflikter och söker harmoni. Här anges vad som händer vid hög balans.

*N*ÅGONTING SKRAPADE PÅ INTIGHETENS DÖRR. FRÅN ANDRA SIDAN.

-JAMES ROBERT SMITH

+25 DU KAN HA MAGISK INTUITION.

+50 NATURLIG EMPATI. FOLK KÄNNER SIG TRYGGA MED DIG

- DU UNDVIKER ALLA MED –75 ELLER LÄGRE BALANS.

+75 DU KLARAR INTE EN SINNESUNDERSÖKNING UTAN ATT KLASSAS SOM MENTALSJUK.

- MÄNNISKOR MED NEGATIV BALANS NED TILL –100 UNDVIKER DIG.
- DU KAN INTE BLI BESATT AV NÅGON MED HÖGRE BALANS ÄN –250.
- FÖRÄNDRAD TIDS- OCH RUMSUPPFATTNING I CHOCKTILLSTÅND.

+100 FÖRÄNDRAD TIDS- OCH RUMSUPPFATTNING NÄR SOM HELST.

+125 AUTOMATISKT FÖRDELEN KROPPSKONTROLL.

- ALLA MED NEGATIV BALANS NED TILL –200 UNDVIKER DIG.
- NACKDELARNA FÖRSVINNER MED ETT STEG FÖR VARJE STEG ÖVER +100 I MENTAL BALANS.
- DU KAN ENDAST GRIPA TILL VÅLD I EXTREMT SJÄLVFÖRSVAR. DU KAN INTE KÄNNA DESTRUKTIV AGGRESSION I NÅGRA SAMMANHANG.
- DIN SKUGGA BÖRJAR FÖRFÖLJA DIG.

+150 DU HAR ALLTID FÖRHÖJT MEDVETANDE.

- DU KAN PÅVERKA DIN TIDS- OCH RUMSUPPFATTNING.
- FÖRHÄXAR POSITIV BALANS MELLAN +40 OCH +100.

+200 FÖRDELARNA SMITTAR. ALLA MED POSITIV BALANS I DIN NÄRHET FÅR DINA FÖRDELAR TILL 1/4 AV DITT POÄNGVÄRDE.

- DU FÖRLORAR DINA GROVA KÄNSLOR OCH UPPLEVER INTE LÄNGRE GLÄDJE, SKRÄCK, AGGRESSIVITET ELLER SEXUALITET.

+250 DU KONFRONTERAS MED DIN SKUGGA. EN LÅNGDRAGEN STRID PÅBÖRJAS. DU BEHÖVER INTE LÄNGRE ÄTA, DRICKA ELLER SOVA. DU BLIR TUNNARE OCH MER "GENOMSKINLIG".

+300 DU KAN PÅVERKA DIN TIDS- OCH RUMSUPPFATTNING YTTERLIGARE.

- DU HAR INGA FYSISKA BEHOV. DU SÖKER FRIDEN OCH FÖRSÖKER ATT UNDVIKA DISHARMONISKA MÄNNISKOR.

+400 DU KAN TELEPORTERA, ÖKA OCH MINSKA AVSTÅND OCH PÅVERKA TIDENS GÅNG.

- DU NÄRMAR DIG NIRVANA OCH RISKERAR ATT FASTNA I ETT INTROVERT BESKÅDANDE AV DINA EGNA TANKEMÖNSTER.

+500 DU FÖRENAS MED DIN SKUGGA OCH ÄR UPPVAKNAD.

Kaos och Nirvana

Kaos och Nirvana är de sista stegen före uppvaknandet. När du når dit har du en känsla av att uppgå i ett större medvetande, att tillhöra något som är större än du själv, antingen den fullständiga upplösningen eller den kosmiska ordningen. Det är en förförisk känsla och det är mycket lätt att fastna i Kaos eller Nirvana. För att nå därifrån till uppvaknandet måste du få en impuls utifrån att gå ett steg längre, en knuff i rätt riktning. Det kan en annan människa, en redan uppvaknad eller någon annan varelse ge. Får du inte den där knuffen är du fast i Kaos eller Nirvana.

Uppvaknandet

Som uppvaknad kan du se stora delar av verkligheten: Metropolis, Inferno, drömvärldar och andra världar som ligger bortom vårt synfält. Du är befriad från döden och förlorar inte längre dina minnen när kroppen dör. Din kropp återskapas när den skadas, på samma sätt som hos en av Astaroths legionärer. Skulle den förintas fullständigt återföds du som ett nyfött barn med alla dina tidigare minnen inom ett år. Den återfödda kroppen är identisk med din gamla kropp och har samma förmågor, krafter och färdigheter.

Som uppvaknad kan du manipulera materien och dimensionerna på samma sätt som en magiker, men utan alla ritualer och besvärjelser. Du behärskar alla magiskolor och besvärjelser utan att använda ritualer, rekvisita eller invokationer. Det tar ingen tid att "kasta besvärjelserna" och du förlorar ingen uthållighet.

Nu kan du också börja lära dig verklighetsmagi, manipulation av den sanna verkligheten istället för av illusionerna. Det är inget du kan automatiskt, utan det måste du lära dig gradvis. Verklighetsmagi beskrivs inte i grundreglerna. Det är ritualer som används för att förändra verkligheten och för att se längre, också bortom de världar som människan ursprungligen levde i.

Du är inte längre fånge i tid och rum, utan kan tillryggalägga obegränsade sträckor både i tid och rum.

Du återfår din fulla styrka som uppvaknad. Det innebär att alla egenskapsvärden tiodubblas.

Fördelar, nackdelar, begränsningar, förmågor och kroppsliga förändringar försvinner. Du har naturligtvis ingen mental balans längre och du kan inte chockas, oavsett vad du utsätts för.

ALLA VARELSER ÄR beskrivna enligt en särskild mall som gör det lätt att direkt använda dem i spelet. När du skapar nya varelser till dina egna äventyr kan du använda samma mall. Börja med att bestämma varelsens egenskapsvärden. Utgå från dem när du beräknar sekundära egenskaper. Det kan bli väldigt konstigt om den till exempel har låg rörlighet men ändå många handlingar. Det kan förekomma i vissa fall, men då måste det finnas någon förklaring till det.

Du behöver inte använda reglerna i rollbeskrivningen med egenskapspoäng och färdighetspoäng. En människa kan ha mycket lägre eller högre egenskapsvärden än en genomsnittlig rollperson. Sätt ut de värden du anser lämpliga.

Du behöver inte heller balansera fördelar, nackdelar och färdigheter mot varandra som när du skapar en rollperson. Sätt ut fördelar, nackdelar, förmågor, begränsningar och färdigheter som passar varelsen utan att tänka på poängantalet. Ange färdighetsvärden som är rimliga utifrån vad personen eller varelsen har sysslat med. Låt dem bara i undantagsfall överstiga värdet i egenskapen som styr färdigheten.

BESKRIVNING: Varelsens utseende och annat du tycker att du behöver veta om den.
PERSONLIGHET: Avgör hur varelsen reagerar inför rollpersonerna. Gäller framför allt människolika varelser och människor.
EGENSKAPER: Först anges de tärningar som slås för att slumpa fram egenskaperna, sedan den genomsnittliga egenskapsvärdet för en varelse. Unika varelser har bara värdet angivet.

SPELLEDARPERSONER & VARELSER

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: läggs till eller dras ifrån det egoslag som görs när rollpersonerna möter en varelse i en chocksituation. Spelledaren avgör vilka situationer som kräver ett egoslag.
LÄNGD: Varelsens längd i centimeter.
MANKHÖJD: Avståndet från manken till marken i centimeter. Gäller fyrbenta varelser.
VIKT: Vikt i kilo.

SINNEN: Onödigt att ange för människor, om de inte är blinda eller döva. Andra varelser kan har särskilda sinnen som radar och IR-syn och skarpare eller svagare sinnen än människor.

KOMMUNIKATION: Om varelsen kan tala, kommunicera med telepati, teckenspråk eller på annat sätt. Anges inte för människor om de inte är telepater.

BÄRFÖRMÅGA: Anges i kilo om den har särskild betydelse. Annars är den som vanligt styrkan i kilo.

FÖRFLYTTNING: Antal meter varelsen kan förflytta sig per stridsrunda.

HANDLINGAR: Antal i normala fall.

INITIATIVBONUS: Beräknad utifrån egenskaperna.

SKADEBONUS: Beräknad utifrån egenskaperna.

SKADEKAPACITET: Beräknad utifrån tåligheten. Vissa varelser har speciell skadekapacitet genom att varje kroppsdel lever sitt eget liv också sedan kroppen sönderdelats. Då anges det. Väldigt mäktiga varelser kan ibland ta flera dödliga sår innan de slutgiltigt dör. Det anges i så fall.

UTHÅLLIGHET: Beräknas utifrån tåligheten.

MENTAL BALANS: Anges för människor. För en typ av människor kan ett antal tärningar anges för att slumpa fram den mentala balansen, sedan ett genomsnittligt värde.

NATURLIG RUSTNING: Hur mycket effekt varelsens hud eller skal absorberar.

BEGRÄNSNINGAR: Välj bland begränsningarna i Bortom det mänskliga eller hitta på egna. Du behöver inte räkna poäng för att få rätt antal begränsningar. Välj så många som är lämpligt för att varelsen ska bli som du vill ha den.



BORTOM DET MÄNSKLIGA

FÖRMÅGOR: Välj bland förmågorna i Bortom det mänskliga eller hitta på egna. Du behöver inte räkna poäng för att få rätt antal förmågor. Välj så många som är lämpligt för att varelsen ska bli som du vill ha den.

MÖRKA HEMLIGHETER: Anges för mänskliga spelledarpersoner.

FÖRDELAR: Anges för mänskliga spelledarpersoner. Om en typ av person beskrivs kan det genomsnittliga antalet poäng för fördelar anges. Du bestämmer sedan exakt vilka fördelar en viss individ har.

NACKDELAR: Anges för mänskliga spelledarpersoner. Om en typ av person beskrivs kan det genomsnittliga antalet poäng för nackdelar anges. Du bestämmer sedan exakt vilka fördelar en viss individ har.

FÄRDIGHETER: Väljs fritt. Du behöver inte använda poängsystemet i rollbeskrivningen. Spelledarpersoner kan ha både fler och färre färdigheter än rollpersonerna har när de börjar spelet. Välj de färdigheter som är rimliga och ange ett troligt färdighetsvärde för varje.

ANFALLSSÄTT: Anges om varelsen har naturliga vapen som tänder eller klor.

MAGI: Magiskola med färdighetsvärde och färdigheter med färdighetsvärde. Inget hindrar att du hittar på nya färdigheter till dina spelledarpersoner.

HEMORT: Var varelsen vistas eller bor.

LIVSLÄNGD: Anges vid behov, om den är onaturligt lång eller kort.

ANTAL: Först anges tärningar som används för att slumpa fram antalet varelser, sedan ett genomsnittligt antal. Du kan också välja fritt hur många varelser som ska dyka upp.

ÄVENTYR

ÄVENTYREN ÅTERSKAPAR I BÄSTA FALL EN BRA SKRÄCKBERÄTTELSE. ROLLPERSONERNA GÅR FRÅN DET TRYGGA OCH VÄLKÄNDA TILL DET SKRÄMMANDE OCH OKÄNDA. DERAS VÄRLD RÄMNAR LÅNGSAMT OCH VISAR SIG VARA LÅNGT MÖRKARE ÄN DE ANAT. DE KÄNNER SIG PERSONLIGEN HOTADE, UTSATTA OCH HJÄLPLÖSA, MEN LYCKAS ÄNDÅ TILL SIST AVVÄRJA FARAN OCH ÅTERSTÄLLA ETT SLAGS ORDNING.

ÄVENTYRET KAN DELAS upp i övergripande intrig, enskilda episoder, platsbeskrivningar och personer. Intrigen är handlingen. Enskilda episoder motsvarar kapitel i en bok eller scener i en film. Platsbeskrivningarna är den miljö där handlingen utspelar sig. Personerna är de som driver fram handlingen.

Intrigen

Intrigen är berättelsens grundstomme, handlingen som den framträder om man skalar bort alla sidospår, enstaka händelser och utvikningar. Det finns ett begränsat antal intriger som kan varieras i det oändliga. Här ges några förslag. Det är väldigt grova idéer som måste fogas in i ett sammanhang. Några glider in i varandra och äventyret kan ha mer än en intrig. Flera intriger kan sammanfogas.

HINDRA NÅGOT FRÅN ATT HÄNDA RPna kan vara livvakter och försöka förhindra att någon skadas, eller vakta ett föremål och hindra att det försvinner. De kan söka förhindra att en dödsängel inkarnerar på Jorden genom att bekämpa kultister och razider. Variationerna är oändliga.

Äventyret tar en oväntad vändning om du låter det fruktade inträffa och ändå låter handlingen fortsätta. RPna kan upptäcka att vad de försökte stoppa bara var en del av ett större hot, som de nu måste ta sig an.

HITTA NÅGON ELLER NÅGOT Något är försvunnet. Det kan vara en person, ett föremål, till och med en plats. Det här är det klassiska detektiväventyret. Det kan utvecklas till en annan intrig när rollpersonerna hittar vad de sökte och kommer underfund med vad som pågår.

HÄMNAS En vän, familjemedlem eller annan anhörig har dödats eller skadats. RPna söker gärningsmannen för att hämnas eller dra de skyldiga inför rättvisan. Det kan också vara någon annan som vill hämnas och använder RPna som agenter. Hämnden kan utvecklas till en annan intrig

när rollpersonerna upptäcker att mer låg bakom brottet än de trodde. Kanske var inte vännen eller släktingen så oskyldig. Kanske är brottet bara ett i en serie.

LÖSA EN GÅTA En detektivintrig. Någon är mördad. Något är stulet. Någon har förvandlats och tagit omänsklig form. Någon köper upp en hel trakt och utrymmer den. Någon jagar rollpersonerna utan att de vet varför. Det finns hur många gåtor som helst. Rollpersonerna kan lösa ett mysterium, bara för att finna att bakom det döljer sig en ännu större gåta.

RESA En resa kan i sig vara en intrig, även om den kan kräva lite sidohandlingar. En färd från vår värld genom illusionerna och ut i Metropolis eller Inferno kan vara ett helt äventyr.

SAMLA INFORMATION OCH BLI KLOKARE RPna lär sig gradvis allt mer om världen bortom illusionerna eller om ockulta sanningar. De slungas in i olika situationer i sitt sökande efter kunskap. De förändras och får nya ambitioner vartefter deras kunskaper ökar. Handlingen kombineras helst med någon actionfylld intrig.

SE TILL ATT NÅGOT HÄNDER Rollpersonerna måste se till att något inträffar; att den magiska ritualen utförs på rätt tid eller att Menethon tar sig tillbaka till Metropolis i tid för att stoppa liktorerna. Deras fiender försöker stoppa dem.

RÄDDA LIVET Rollpersonerna befinner sig i livsfara. De kan vara hotade av någon organisation eller av icke-mänskliga varelser, de kan drabbas av en okänd smitta eller av en förbannelse som kommer att döda dem om de inte lyckas häva den. De måste komma underfund med vad som ligger bakom faran och undanröja den. De kan också tvingas rädda andra, vänner eller anhöriga, som befinner sig i livsfara eller är fångar någonstans.

Incitament

Intrigen förklarar inte alltid varför rollpersonerna väljer att ta del i handlingen, varför de gör vad de måste göra för att det ska bli något äventyr. De måste ha något incitament, någon drivkraft som får dem att handla. Det måste vara kopplat till intrigen och handlingen på ett naturligt sätt. Här är några grundläggande incitament som kan kombineras och broderas ut.

- FALSKA ANKLAGELSER — ROLLPERSONERNA MÅSTE FINNA SANNINGEN FÖR ATT INTE SJÄLVA ANKLAGAS FÖR NÅGOT
- FÖRHINDRA NÅGOT OÖNSKAT
- HÄMNDLYSTNAD
- LOJALITET MOT PERSON ELLER ORGANISATION
- PENGAR
- SKYLDIG NÅGON EN TJÄNST
- STYRT AV FÖRDEL ELLER NACKDEL (CHEVALERESK KAN FÅ EN MAN ATT RÄDDA EN KVINNA, T.EX.)
- UPPNÅ NÅGOT ÖNSKAT
- UTPRESSNING

Rollpersonerna möts

De bästa äventyren bygger på att RPna är personligen involverade. Någonting i deras personlighet eller bakgrund tvingar in dem i intrigen. Ett sådant äventyr kräver att du styr spelarna när de skapar sina rollpersoner. Du kan kräva att vissa gemensamma nämnare finns så att alla kan fogas in i handlingen. Här är några möjliga band mellan RPna, som du kan infoga innan rollpersonerna skapas eller i efterhand, när äventyret börjar.

Om det är svårt att foga in alla rollpersoner kan du dela upp dem i ett par grupper som känner varandra. Sedan hittar du på en länk mellan de två grupperna, som att en ur den ena gruppen känner en ur den andra.

- DE ÄR VÄNNER OCH KÄNNER VARANDRA
- DE ARBETAR TILLSAMMANS ELLER HAR SAMMA YRKE
- DE BOR PÅ SAMMA PLATS
- DE UMGÅS I SAMMA KRETSAR OCH ÄR FLYKTIGT BEKANTA
- DE HAR ETT GEMENSAMT FRITIDSINTRESSE
- DE ÄR SLÄKT
- DE GICK I SKOLAN TILLSAMMANS
- DE HAR EN GEMENSAM VÄN SOM RÅKAR UT FÖR NÅGOT
- DE HAR EN GEMENSAM UPPLEVELSE I DET FÖRFLUTNA
- DE HAR GEMENSAMMA FIENDER

Inledningen

Inledningen sparkar igång äventyret. Den kan vara lugn, så att rollpersonerna hinner lära känna varandra, eller våldsam så att de chockas in i handlingen. De kan vara en grupp före inledningen, eller mötas genom händelserna i inledningen. Det är en viktig del av äventyret. Det är här rollpersonerna ska förmås att gå i rätt riktning för att resten

> **IT'S QUITE A THING, THIS MIND OF MINE. TO HAVE CREATED AN ALTERNATIVE WORLD SO EERILY WELL.**
> - STEVE NILES

av handlingen ska fungera. Några förslag till inledning finns nedan, men de måste naturligtvis anpassas till handlingen.

- DE BEVITTNAR ETT MORD ELLER NÅGON VÄN BLIR MÖRDAD
- EN VÄN ELLER ANHÖRIG FÖRSVINNER
- DE FÅR ETT UPPDRAG
- DE UTSÄTTS FÖR ETT ÖVERFALL, EN FÖRBANNELSE, EN SJUKDOM, FÅR MYSTISKA DRÖMMAR ELLER NÅGOT ANNAT SOM DRAR IN DEM I HANDLINGEN
- DE BLIR LURADE ATT GÖRA NÅGOT SOM DRAR IN DEM
- DE HITTAR ETT MYSTISKT FÖREMÅL, MÖTER EN EGENDOMLIG PERSON ELLER KOMMER TILL EN MYSTISK PLATS
- DE BLIR FALSKELIGEN ANKLAGADE FÖR NÅGOT OCH MÅSTE HITTA DEN RIKTIGE GÄRNINGSMANNEN
- DE BEVITTNAR NÅGOT SOM GÖR ATT DE BLIR JAGADE
- NÅGON TROR ATT DE VET NÅGOT SOM DE INTE VET OCH BÖRJAR JAGA DEM DÄRFÖR

Händelser

I rollspel är de enskilda händelserna ofta viktigare än den övergripande intrigen. Spelet är koncentrerat på här och nu. Om en enskild episod är spännande gör det inte så mycket att den övergripande handlingen är dålig. Men en aldrig så snygg intrig kan inte hjälpa upp ett äventyr med tråkiga episoder. Händelserna nedan kan förekomma i alla typer av äventyr. Anpassa dem efter omständigheterna. En del händelser är lugna, andra är snabba och actionfyllda. Blanda lugna och fartfyllda händelser så att spelet får ett omväxlande tempo.

- BAKHÅLL
- BESATTHET
- BEVAKNING AV EN PERSON ELLER PLATS
- BILJAKT
- DRÖMMAR
- FLYKT UNDAN FIENDER
- FÅNGENSKAP
- FÖRBANNELSE
- FÖRHÖR AV FÅNGAR ELLER ROLLPERSONER
- FÖRÄLSKELSER ELLER FÖRFÖRELSESCENER
- ILLUSIONERNA RÄMNAR
- INBROTT
- INFILTRATION
- INFORMATIONSSÖKNING I ARKIV EL. DYL.
- JAGADE AV MÖRDARE ELLER MONSTER
- KAPNINGAR
- KOMMANDORÄD
- KONFRONTATION MED MOTSTÅNDARE
- MAGISKA RITUALER
- MÖTE MED SPELLEDARPERSONER
- OLYCKOR OCH KATASTROFER
- RESA
- SEX
- SJUKDOM
- STRID

Förvecklingar

Intrigen utvecklar sig aldrig spikrakt. Då kan rollpersonerna inse vad som kommer att hända. Det måste finnas sidohandlingar, villospår och förvecklingar som gör att handlingen tar en oväntad vändning.

Här är förslag på några förvecklingar.

- BESATTHET
- DE JAGAR FEL PERSON
- DE OLIKA ROLLPERSONERNA SLITS MELLAN OLIKA MÅL OCH IMPULSER
- FALSK INFORMATION LEDER DEM FEL
- FIENDEN HITTAR DEM
- FÖRÄLSKELSE ELLER PASSION GER NÅGON NYA LOJALITETER
- ILLUSIONERNA RÄMNAR
- KOMPLEXITETEN HOS PROBLEMET ÖKAR OCH NYA NIVÅER FRILÄGGS
- KROPPSLIGA FÖRÄNDRINGAR HOS ROLLPERSONERNA
- MENTALA FÖRÄNDRINGAR HOS ROLLPERSONERNA
- NYA FIENDER ELLER VÄNNER TILLKOMMER
- NY INFORMATION TILLKOMMER
- NÅGON LJUGER
- UTOMSTÅENDE DRAS IN I HANDLINGEN

AND I FEEL LIKE I'M BEING EATEN BY A THOUSAND MILLION SHIVERING FURRY HOLES AND I KNOW THAT IN THE MORNING I WILL WAKE UP IN THE SHIVERING COLD -THE CURE

Slutet

Ett alltför tamt slut kan bli en antiklimax på ett actionfyllt äventyr. Spelarna förväntar sig ofta någon form av slutstrid eller något stort avslöjande i slutet.

En bra historia har en början och ett slut, så ett äventyr som rinner ut i sanden känns inte som någon färdig berättelse. Försök att knyta ihop trådarna i slutet och lämna några stora avslöjanden till den allra sista spelomgången.

Platser

Platsbeskrivningarna är lika viktiga som intrigen. De bestämmer stämningen. Skräckberättelser utspelar sig ofta i trygga hemmiljöer som raseras när fasorna kommer krypande. Kult har en hårdare bakgrund. Det är i slummen, på människofientliga institutioner, i sterila kontorslokaler och på skumma klubbar som äventyren börjar. Därifrån kan de röra sig längre bort från verkligheten, in i drömvärldar eller till bortom illusionerna. Ingenting hindrar att du använder en vardagligare miljö, men det är svårare att foga in den i spelets bakgrund.

Att flytta handlingen till en ny plats när en ny episod inleds är ett enkelt sätt att byta stämning och skapa omväxling. Det betyder inte att du måste skicka rollpersonerna fram och tillbaka över hela jordklotet. Det räcker med att låta dem röra sig mellan olika miljöer i en och samma stad. Detaljrikedomen i platsbeskrivningarna bestäms av hur du ska använda dem. En vardaglig miljö som rollpersonerna bara passerar igenom kan beskrivas översiktligt, improviserat. Miljöer som är stämningsskapande beskrivs mer ingående. Du kan åstadkomma en förväntan om att något vidrigt ska inträffa genom att beskriva en lugn och fridfull miljö ingående, men lägga in illavarslande detaljer som att gardinerna rör sig trots att det är vindstilla och att skuggorna kryper upp längs väggarna. Vissa miljöer måste du beskriva detaljerat. Förväntar du dig att rollpersonerna ska bryta sig in och undersöka ett rum noga måste du vara beredd på att beskriva det i detalj. Inför ett inbrott eller en kommandoräd är det klokt att noga skriva ned en beskrivning av platsen där de ska ta sig in.

På platser som är något utöver det vanliga är det dina beskrivningar som vägleder spelarnas fantasi. Kan du inte ge konkreta beskrivningar av Metropolis' rasslande galler, smogfyllda gränder och slingrande brandtrappor kan du inte förvänta dig att spelarna ska leva sig in i miljön.

Spelledarpersoner

Personerna för handlingen framåt. Intressanta SLP kan rädda en dålig intrig. Här gäller samma regel som för platser. Viktiga personer måste beskrivas ingående i förväg. Bipersoner kan du improvisera fram när du behöver dem. I avsnittet Spelledarpersoner och varelser finns en mall för hur du skapar viktiga personer.

Spänningen i en person hänger på att han eller hon inte är endimensionell. En intressant person har oanade djup som gradvis avslöjas när RPna möter personen i olika sammanhang. En mångfacetterad person skapar en spänning genom att rollpersonerna aldrig kan vara säkra på hur han eller hon ska agera.

Kampanjer

En kampanj är en serie av äventyr som rör sig kring ett gemensamt ämne. Äventyren kan fogas samman på olika sätt. De kan vara kapitel i en större, övergripande intrig. De löper då ofta från enkla äventyr med harmlösa motståndare till komplicerade intriger där RPna möter fasansfulla fiender i slutet. En annan form är fristående berättelser med en röd tråd, men inte byggs upp mot en gemensam klimax.

Den första formen passar bäst ihop med den bakgrundsvärld som presenteras i grundreglerna till Kult. Det börjar oskyldigt med att rollpersonerna konfronterar harmlösa motståndare, men snart upptäcker de att bakom den första fienden döljer sig en långt farligare kontrahent. De undersöker sina nya motståndare, bara för att finna ännu större fiender i bakgrunden. Så kan de gradvis ledas från ett rutinmässigt gängmord i sina hemkvarter till världsomspännande konspirationer som leds från Inferno.

Delarna i kampanjen kan sammanfogas på olika sätt. Enklast är att göra en löpande handling som rollpersonerna måste följa. De får information i äventyr 1 som leder dem vidare till äventyr 2, och ny information där som leder dem till 3, osv.

Mer komplicerad, men också mer givande, är modulprincipen. Kampanjen har en fastställd början och ett fast slut. Alla äventyr däremellan kan spelas i vilken ordning som helst. Vilken vändning kampanjen tar beror på vad rollpersonerna väljer att göra. De får information i inledningen som kan leda dem till flera episoder. Vilken de väljer först avgör hur resten av handlingen utvecklar sig.

Varelser

I DJUPET AV DEN SVARTA
PASSIONEN FINNS DE SKRIKANDE
PUSSELBITARNA

001-18004